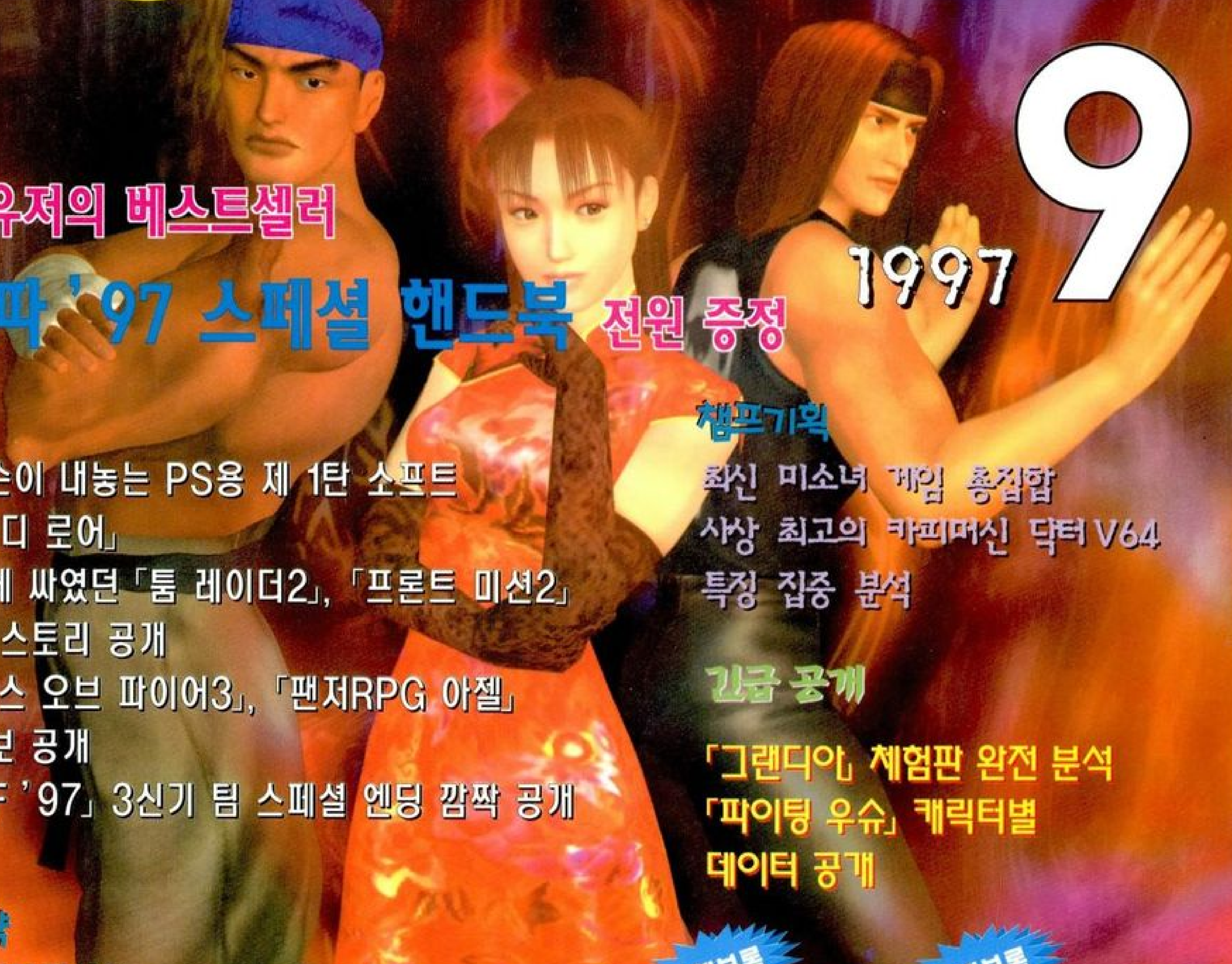
차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

GAME CHAMP

1997 9



격투 유저의 베스트셀러
킹오파 '97 스페셜 핸드북 전원 증정

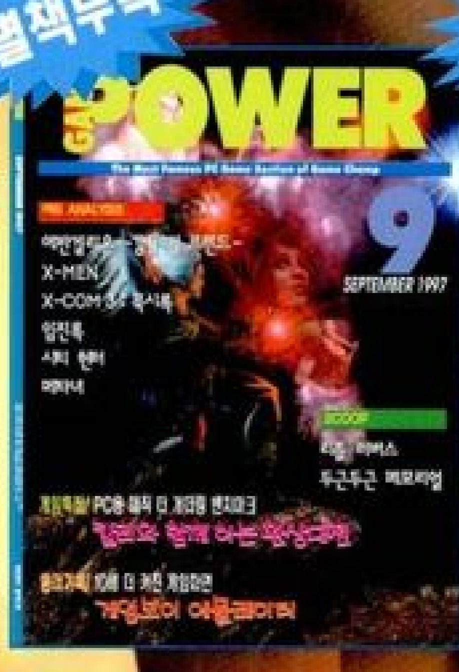
특보!
- 허드슨이 내놓는 PS용 제 1탄 소프트 「블러디 로어」
- 베일에 싸였던 「툼 레이더2」, 「프론트 미션2」 세부 스토리 공개
- 「브레스 오브 파이어3」, 「팬저RPG 아젤」 신정보 공개
- 「KOF '97」 3신기 팀 스페셜 엔딩 깜짝 공개

챔프기획
최신 미소녀 게임 총집합
사상 최고의 카피머신 닥터V64
특징 집중 분석

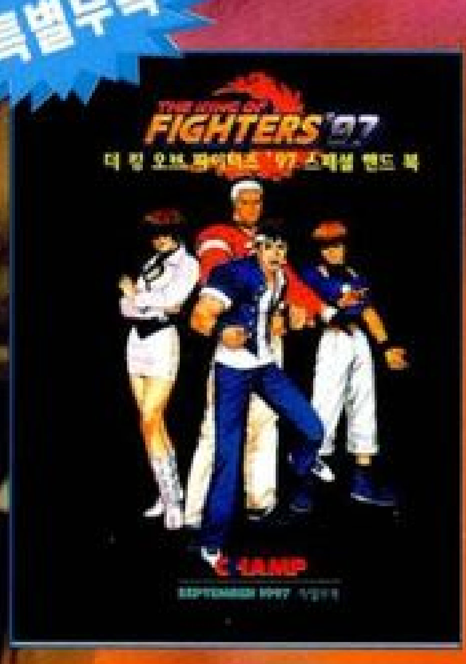
긴급 공개
「그랜디아」 체험판 완전 분석
「파이팅 우슈」 캐릭터별 데이터 공개

최강공략
SS용 랑그릿사Ⅳ
도키메키 메모리얼 무지개 색 청춘
슬레이어즈 로얄
PS용 넥스트 킹
사가 프론티어
GB용 게임에서 발견! 타마고치
킹오파 '96

별책부록



특별부록



부수공사기구 한국ABC가입
정가 6,500원
9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177



97 여름방학
현대 컴보이 64
대출시 (7월19일)
"이건 도저히 게임이 안된다"
64비트로 3차원이 쌩쌩 - 현대컴보이64
32비트 갖곤 답답~
32비트
3D 64비트
세계 유일의 64비트 게임기
즐거움이 확 뒤집어진다 - 현대 컴보이 64
3D스틱으로 돌리고, 64비트로 즐기는 현대 컴보이 64.
● 3D스틱으로 360° 모든 방향으로 조종할 수 있습니다
● 64비트라 동화상에서도 풍부한 입체감이 살아납니다
● 롬팩방식 S/W로 지루한 로딩시간이 전혀 필요없습니다
● 10개의 조정키, 2개의 방향키가 있어 다양한 옵션게임을 즐길 수 있습니다
● 64비트라 용량이 큰 시뮬레이션, 액션 게임이 더욱 즐겁습니다.
● 입체감이 뚜렷한 3D영상이 게임의 박진감을 더해줍니다
● 대화형 방식의 교육용 게임 등 에듀테인먼트 분야에 활용할 수 있습니다.
※ 현대컴보이 64를 구입하시는 분에게 마리오가 새겨진 예쁜 티셔츠나 비치볼을 드립니다.(기간:97.7.19~8.20)
현대 컴보이64
문의처 : 현대전자 AM운영부 527-2584~6 미디어영업부 528-9204
멀티미디어의 뉴 프론티어 현대전자



사람, 사회, 미래를 위한 가치경영
창립50주년
놀랍고 신나는
전자세계
라디오는 어떻게 소리가 나올까요?
그 안에는 어떤 부품들이 연결되어 있을까요?
초등학생 ~ 중학생용
"놀랍고 신나는 전자세계"에는 시디롬 타이틀과 100여개 이상의 전자부품과 전자실습세트가 들어있어 25가지의 전자제품을 직접 만들 수 있습니다.
수상 경력
· Best Science Program 1996
· Top 25 Products of the year - Family PC
· Best 50 CD-ROM Title 1995 - Newsweek
25가지 실습 프로그램
초급 엔진소리, 광량 조절기, 교통 신호등, 도난 경보기, 광량 스위치, 전도성 검사기, 전자 닭소리, 전자 접촉 감지기
중급 싸이렌과 경광등, 접촉 스위치, 불빛 오르간, 전자 타이머, 전자 양초, 강도 검사기, 모르스 부호, 메트로놈
고급 전자 오르간, 음량 스위치, 인터폰, 광석 라디오, 전자 온도계, 트랜지스터 라디오, 플립 플롭, 잔상 현상, 금속탐지기
제작원
현대정보기술
공급원
한글과컴퓨터
구입문의:639-8383
http://www.hnc.co.kr/hnchome
소비자 가격: 49,500원(부가세 포함)
저항기

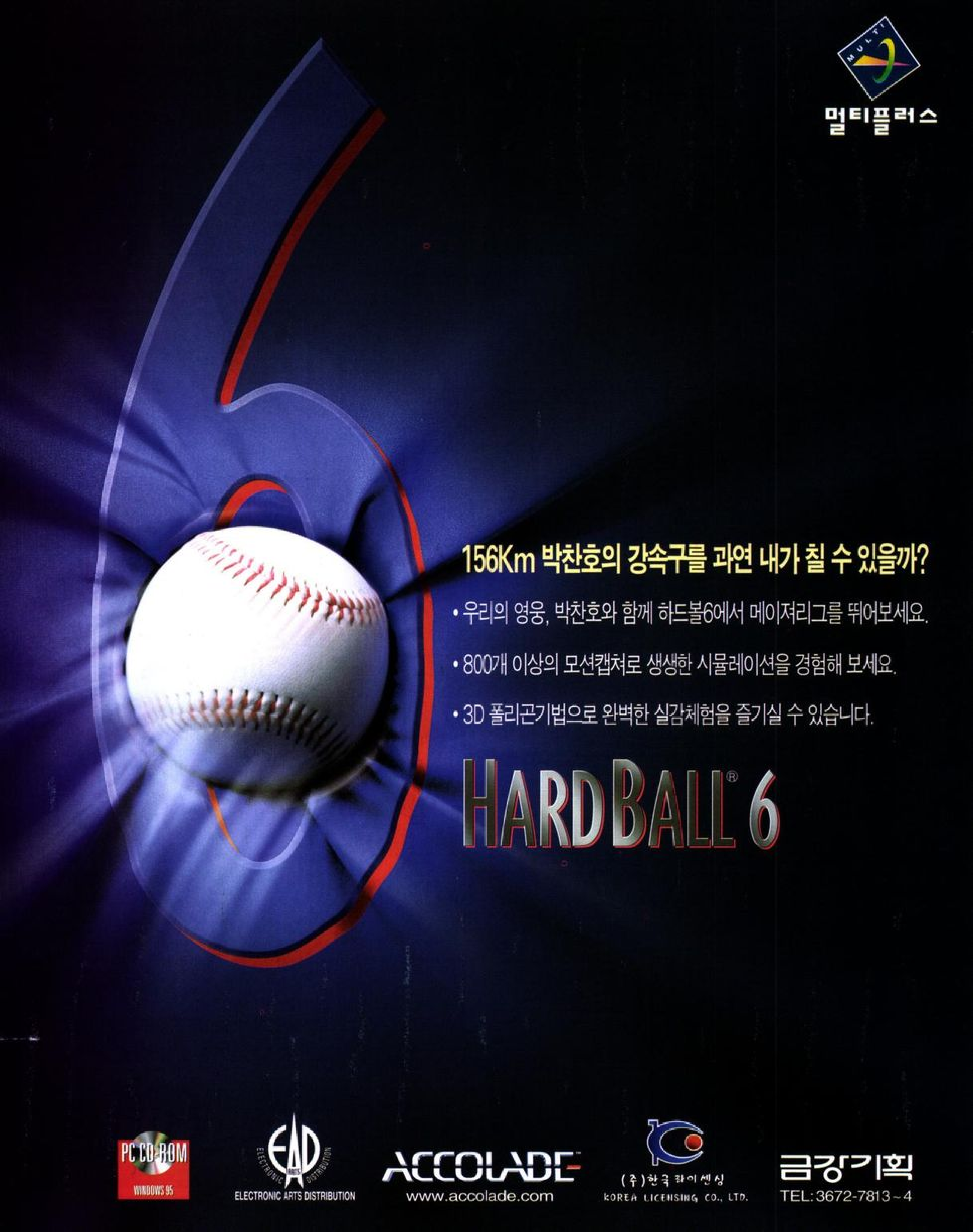


메타녀
그들은 여전사로 키워졌다.
부정부패의 사회로부터 정의를 지키는
메타롤러지 고등학교의 여전사들!
이땅의 유일한 희망 마법소녀들,
그들에게 용기를 ...
7월 전격 출시
초판 한정 특별 사은품
보너스 하나. 메타녀 캐릭터 버튼 - 패키지안에 들어있습니다.
보너스 두울. 사은 퀴즈행사 - 패키지안 응모엽서에 퀴즈가 있습니다.
(응모엽서에 정답을 적어보내주시면 다음 선물중 하나를 추첨하여 드립니다.)
• 특별 디오라마 10세트 (캐릭터7명/1세트)
• 메타녀2 교환권 100개
• 캐릭터 티셔츠 100장
특징
◆ 본격 미소녀 RPG형 전략 시뮬레이션
◆ RPG 특유의 성장 시스템과
전략 게임 특유의 풍부한 게임성의 조화
◆ 미소녀들이 등장하는 아름다운 그래픽
◆ 멀티 시나리오와 멀티 엔딩 시스템 및
마법 학습 시스템 도입
◆ 완전 한글화
ANJIN
© 1996 Nippon Advance Technology Software, INC. All Rights Reserved.
CD-ROM
완전한글화
통큰 TONGKUN
TEL:(02)753-0278 FAX:(02)318-0189
하이텔•천리안•나우누리 ID : TONGKUN
인터넷 ID : tongkun@nuri.net

이제 기다림은 끝났다!

HARDBALL®

구속 156Km 초고속 스피드로 고대하던 바로 그 순간이 다가온다


MULTI
멀티플러스
156Km 박찬호의 강속구를 과연 내가 칠 수 있을까?
• 우리의 영웅, 박찬호와 함께 하드볼6에서 메이저리그를 뛰어보세요.
• 800개 이상의 모션캡쳐로 생생한 시뮬레이션을 경험해 보세요.
• 3D 폴리곤기법으로 완벽한 실감체험을 즐기실 수 있습니다.
HARDBALL® 6
PC CD-ROM
WINDOWS 95
EAD
ELECTRONIC ARTS DISTRIBUTION
ACCOLADE
www.accolade.com
(주)한국라이센싱
KOREA LICENSING CO., LTD.
금강기획
TEL:3672-7813~4

Disc Station DS

디스크 스테이션

Vol. 2
1997 여름호

WIN95 전용
오리지널 CD-ROM GAME

정가 19,800 원




환세취호전 (RPG)


EL - Do • Ra • Do (ACT)


원숭이 천국 2 (BGV)


루루의 철권 봄방학 (ADV)


퍼즐뿌요 (PUZ)


형사
만득이와 칠득이
ISL
FIRO
KLAWD
게임 판매
(주) 게임통
(02) 3272-4285
공급원
©1996 Interactive Studios,
Designed and Developed by Studios.,Ltd
Made in Korea All trademarks and
logos are protected
BMG
INTERACTIVE

우리의 친구 형사 만득이와 칠득이가 New Yak City 갱 섬멸에 나섰다!!



시내에서 배달부로 일하는 고양이 칠득이는 어느 날 우연히
자기가 운반하던 상자안에 많은 현금이 들어 있다는 걸 알게 되고
칠칠맞게도 지폐 한 뭉치를 슬쩍한다.
한편, 한 뭉치가 빈 현금 상자를 받은 갱단 두목은
화가 머리 끝까지 올라, 칠득이의 목에 현상금을 걸었다.
최신식 총을 구입하려다가 어쩔 수 없이 사건의
해결을 위해 칠득이를 데리고 다녀야 하는 형사 만득이.
칠득이는 귀신처럼 만득이의 뒤를 따라 다니며 갱들과 싸워야 한다.
시외에 있는 악당 두목집에서 악당 두목을 찾아 없앨때까지…











이 면을 펼치면 형사 만득이와 칠득이의
예쁜 캐릭터가 있습니다.
오려두세요!

CD-ROM
Windows 95
DOS

시스템 요구사항
486DX33이상, 8MB 램, 2배속이상 CD-ROM 드라이브, DOS 5.0이상

개발원 INTERACTIVE STUDIOS LIMITED

A.D COP

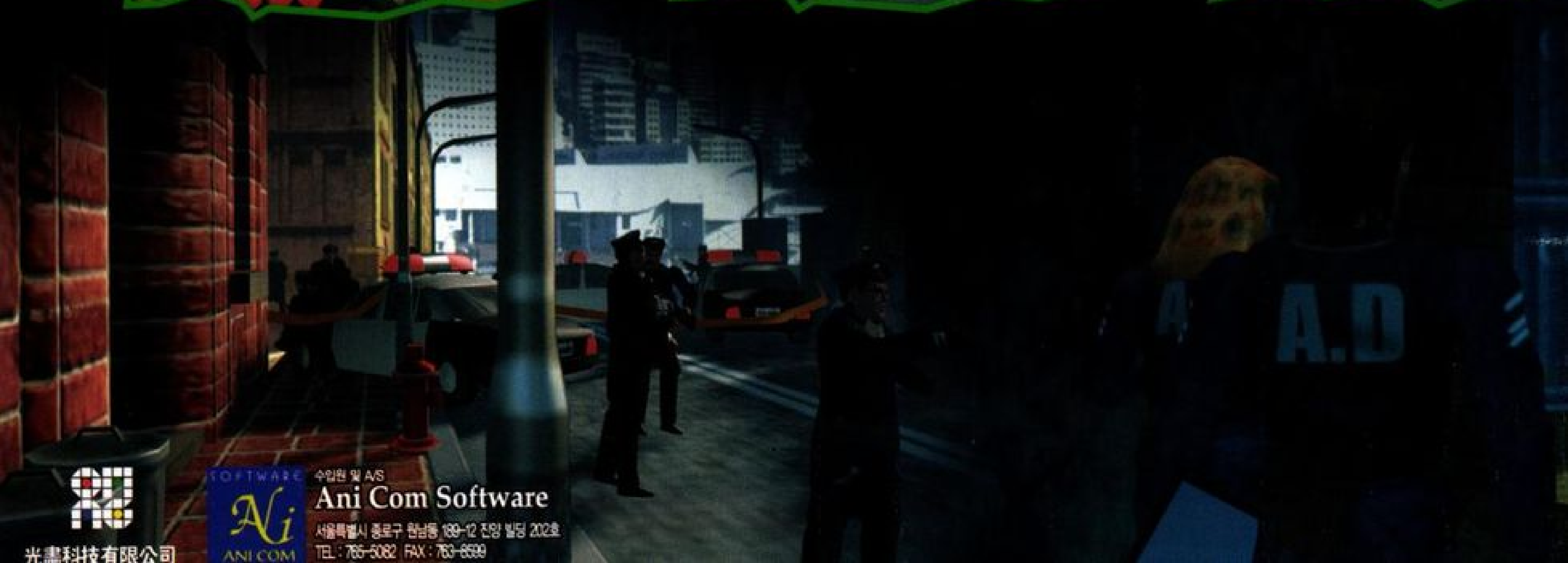
국제 테러리스트를 섬멸하라

A.D COP 은 전문적으로 테러리스트에 대항하기 위해 조직된 특수 기동대이다.
테러리스트 섬멸을 위한 작전 중 테러리스트들의 능력을 잘못 파악한 결과
많은 대원들이 비참하게 잃는 결과를 초래했으며, 많은 사람들이 인질로 붙잡히게 되었다.
대장은 새로운 작전을 구상하며 지원을 기다리고 있다.
그러나 이때 팀의 핵심인물 "잭"과 "사라"가 혼란한 틈을 타서 적의 창고에 잠입했다.
그 누구도 이들에게 얼마나 엄청난 위험이 기다리고 있는지 알지 못했다.
당신과 당신의 파트너 사라는 반드시 적을 소탕하고 인질을 구출해야 한다.











◆ 화려한삼차원 3D 그래픽 구현
◆ Win95 에서 Directx 3 사용으로 수준 높은 그래픽 구현
◆ 뛰어난 사용 환경, Win95/Dos 지원
◆ 다양한 무기와 아이템 제공
◆ 서로 다른 3가지 임무에 도전
◆ 네트워크 및 2인용 지원
◆ 마우스, 레이저 총 지원
◆ 여러종류의 음향카드 및 CD음악 지원
판매원
GAME TONG
(주)게임통

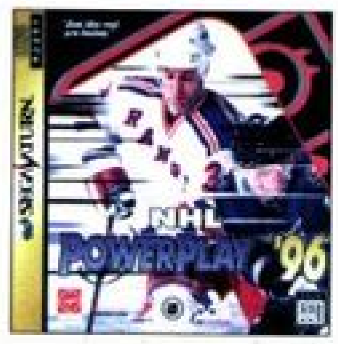
발매 GAME SOFTWARE



미스트
(MYST)

제작사 : SUNSOFT
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 발매중

당신이 우연히 들어가버린 MYST의 세계. 당신의 풍부한 상상력과 약간의 재치, 그리고 훌륭한 지혜로서 이시간과 공간을 초월한 진실된 이야기를 밝혀내는 것이다.



NHL POWERPLAY '96

제작사 : VIRGIN
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 발매중

「빙상의 격투기」라 불리우는 아이스 하키. 세계 최고봉이라 일컬어지는 것이 북미 프로하키 「NHL」. 그들과 각국 대표팀이 격돌하는 「NHL POWER PLAY '96」에 당신을 초대한다.



신비의 세계 엘하자드
(EL-HAZARD)

제작사 : PIONEER
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 발매중

엘하자드는 일본의 TV 애니메이션으로 작년봄 일본 열도를 떠들썩하게 만든 장본인이다.
총 8개의 엔딩이 준비되어 있으며, 모든 음성의 한글화 작업이 완성도 있게 이식되어 애니메이션 어드밴쳐 게임으로 손색없게 준비되었다.



알버트 오딧세이
(ALBERT ODYSSEY)

제작사 : SUNSOFT
한글판 제작사 : 우영 시스템
발매일 : 8월 발매

일본판 RPG를 해본 경험이 있는 유저라면 누구나 알 수 없는 메시지 때문에 고생을 해본 경험이 있을 것이다. 하지만 이제 그런 걱정은 하지 않아도 된다.
한글로 이식된 알버트 오딧세이는 음성과 모든대사·아이템들을 알아보기 쉽게 정리하여 완벽한 게임의 재미를 느낄수 있다.



★ 불편한 케이블의 조작은 더 이상 필요없다!
★ 여러대의 게임기, AV기를 원터치로 변환!
★ 인기 캐릭터 봄버맨의 심플한 디자인!

★ 조작이 더욱 간편해진 고기능 패드!
★ 심플한 봄버맨의 캐릭터가 더욱 돋보인다!

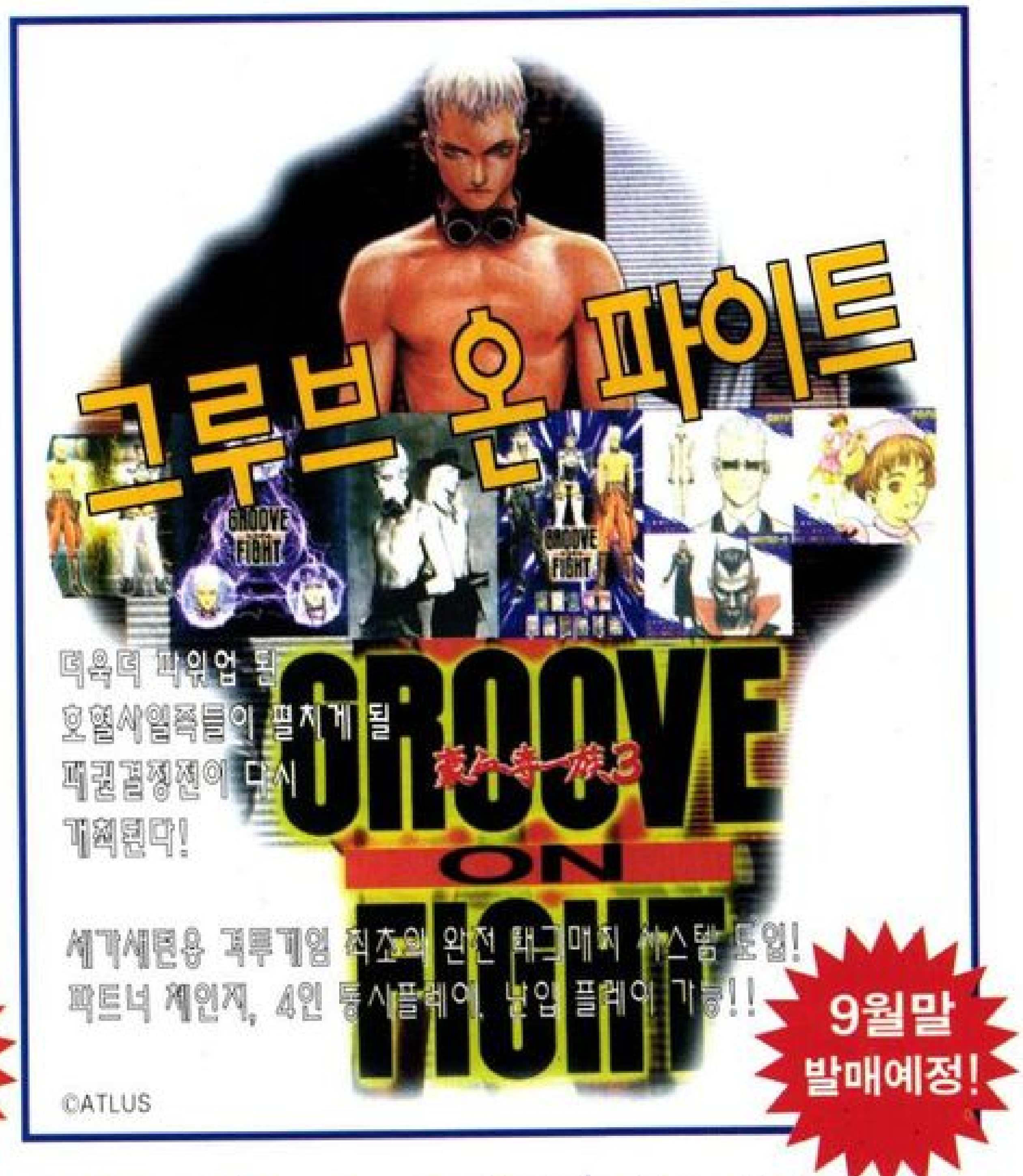


※ 우영과 함께할 참신한 사원을 모집합니다.

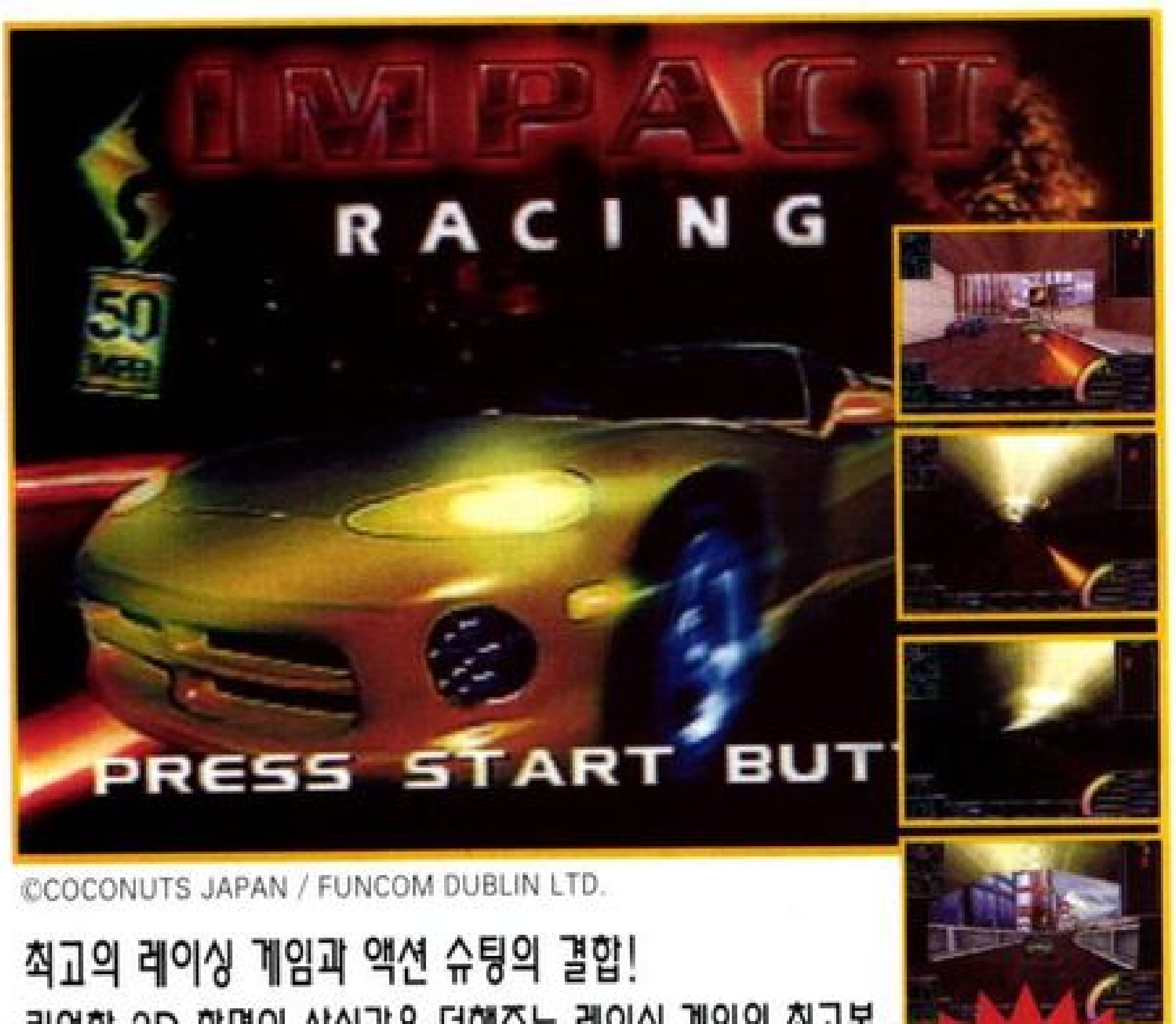
■ 프로그래머
(C언어 능통자 / WINDOWS PROGRAMMING 가능자 / 군필 및 면제자 / 경력자 우대)

(주)우영시스템
WOOYOUNG SYSTEM
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 5층
TEL : (02)3445-4854 FAX : (02)3445-4855





임팩트 레이싱



©COCONUTS JAPAN / FUNCOM DUBLIN LTD.

최고의 레이싱 게임과 액션 슈팅의 결합!
리얼한 3D 화면이 사실감을 더해주는 레이싱 게임의 최고봉
임팩트 레이싱!
드디어 일본과 동시발매 예정
기다려 주십시요!

8월말
발매예정!

엔젤 그래피티 S



©COCONUTS JAPAN

가슴이 아플 정도로 사랑을 해 보신 적이 있으십니까?
지금, 당신에게 일어날 러브 스토리…

고교 2학년의 봄부터 졸업까지의 2년간, 만나게 되는 여자친구들 중에서 마음에 드는 여자에게 프로포즈!
변덕쟁이 그녀, 새침떼기 그녀를 이해해서…. 즉, 당신이 여자의 마음을 얼마나 이해하고 있는지….
단순한 시뮬레이션의 차원을 뛰어넘어 새로운 연애 시뮬레이션의 장을 연다 !!

WOOYOUNG SYSTEM
(주)우영시스템
서울시 강남구 신사동 582-10 계몽빌딩 5층
TEL:(02)3445-4854 FAX:(02)3445-4855

스트리트 파이터 제로



8월말 발매예정!

스트리트 파이터 제로 2



8월말 발매예정!

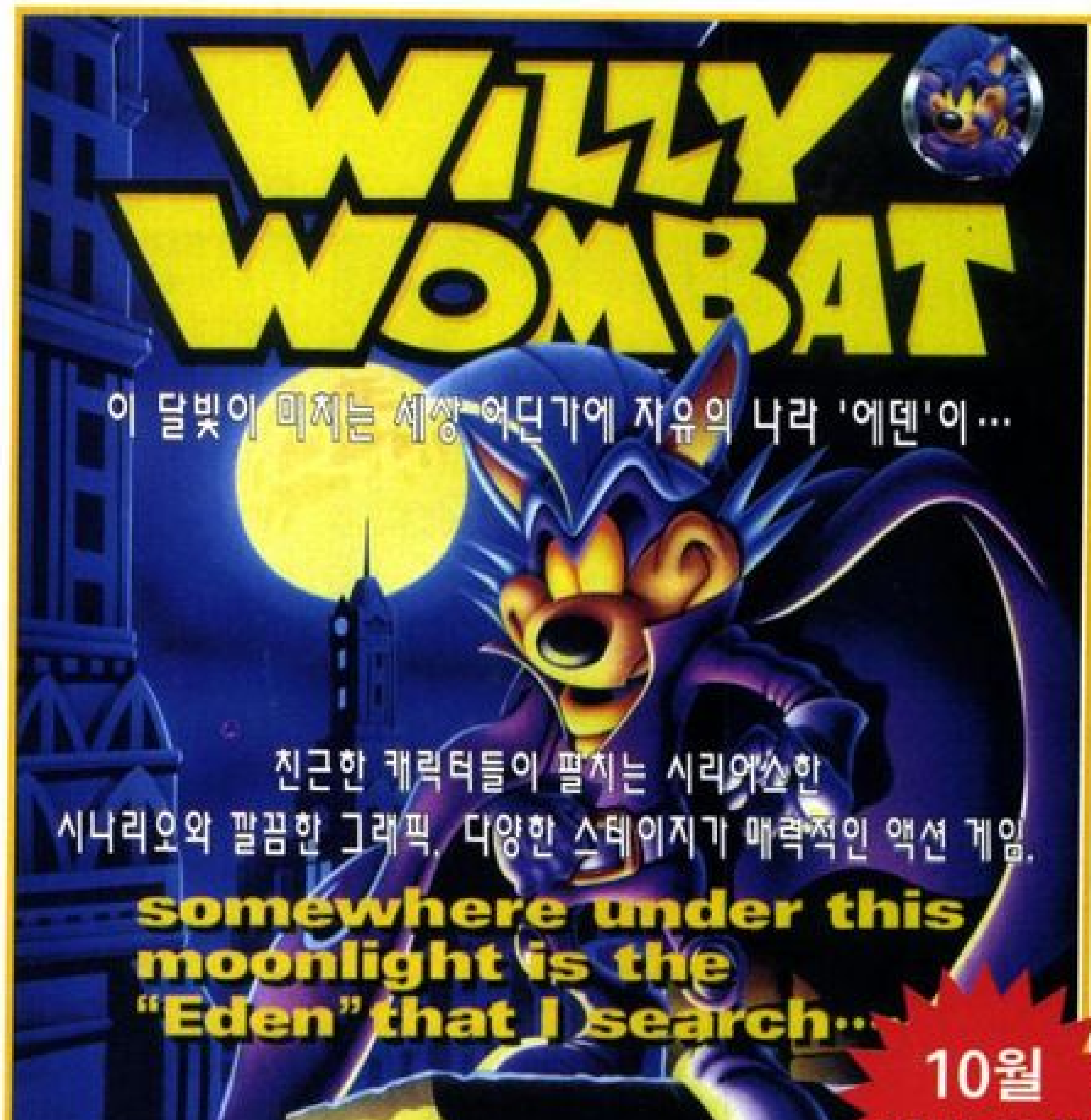
벅 슬래쉬



©HUDSON

10월 발매예정!

윌리웜 뱃



10월 발매예정!

WOOYOUNG SYSTEM
(주)우영시스템
서울시 강남구 신사동 582-10 계룡빌딩 5층
TEL:(02)3445-4854 FAX:(02)3445-4855


영재교육을 선도하는
21세기 컴퓨터 게임기
놀이틀Ⅲ
UNITECH
놀이틀 Ⅰ · 유선 조정기
놀이틀 Ⅲ · AUTO-POWER · 무선리모컨 · 190게임내장
SUPER DRIVE · 16BIT
■별매제품
유 · 무선조정기
RF스위치
AC아답타
A/V선
유니테크
UNITECH
서울특별시 강서구 화곡동 1072-19호 ● 소비자상담실 서울 : 본사(02)605-1230


아날로그 방식
마스터 드라이브 핸들러
(P/S, SS, N64겸용)
겸용
1. 소니 플레이스테이션
2. 세가 새턴
3. 현대 컴보이 64
예약판매
8월달 출시
아날로그 방식
실 감 체 험
각종 악세사리(주변기기)
100% 구색 완비
저지 드래드II
1. 자동발사 기능 (초고속)
2. LED 불빛발사 기능
3. 조준경 장착기능
4. 특수무기 발사기능
5. P/S SS 겸용
P/S, SS 겸용
실물과 동일한 리벌버 권총형
PS 전용 아날로그 방식
죠이스틱
공중전 필수
레이싱게임 필수
통신판매
국민은행 015-01-0496-246
송 용 섭
ESEL INTERNATIONAL CO., LTD.
한국총판
게임본부
서울 용산구 한강로 3가 3-23, 나진상가 15-104
TEL : (02)701-1667/8 FAX : (02)718-6662


현대게임마트 전국체인점 모집
부산, 경남 유일의 총판점 지원업체-부산태원
태원의 문은 항상 열려있습니다!!
체인점 개설시 전폭적으로 지원하여 드립니다.
부산, 경남 최고의 게임유통과 최고의 A/S점
우수체인점 적극지원
축 오픈 게임마트 서면점 T.(051)807-8724
"무궁무진한 서비스를 제공합니다"
새턴 · 플레이스테이션
수리전문
T.(051)818-2890
오픈 및 겸업
전문상담
부산태원
부전역
병무청
농협
부전

JIGSAW FESTIVAL PUZZLE

JAGUAR™

전국 취급점 모집


마음의 날개 750pcs


안식일 500pcs


소녀와 상처 108pcs


포효 500pcs


운명 300pcs


제복의 소녀 300pcs


미래 108pcs


사도습래 1000pcs


드레스업 300pcs


즐거운 한때 300pcs

JAGUAR™
수입원: (주)불독 소프트웨어
서울 용산구 한강로 3가 3-23
TEL : (02)703-0043, FAX : (02)717-7045


NEON GENESIS EVANGELION
EVANGELION
안식일 500pcs
안식일 500pcs
안식일 500pcs
에반게리온
퍼즐시리즈 호평 발매중!!
인연 (소녀의 입장) 500pcs
인연 (소녀의 입장) 500pcs
미사토 500pcs
두사람의 휴일 2040pcs
영원 500pcs
최후의 사자 500pcs
FIELD
칠드런 1000pcs



확장 OPEN
울산 게임 프라자
이제 울산 게임프라자는 울산 최대의 게임 매장으로 도약합니다.
현대 컴보이 64
플레이 스테이션
세가 새턴
미니컴보이
PC게임
SS 및 PS 소프트웨어
無人島物語3
A.D.COP
PRIVATE EYE
ADAM
MYST
PlayStation
현대 슈퍼 컴보이
메가드라이브
게임머신
확장 OPEN기념 대축제
축제1. 특별회원모집 (회원에 한하여 동급CD, 팩 3개월간 무료교환)
축제2. 컴보이64 7개월 무이자 할부판매
축제3. 각종 게임CD, 팩 초특가 판매
축제4. PC게임 30%~60% 할인판매
현대 컴퓨터·게임기 대리점
멀 티 테 크
TEL:(0522)212-0736~7
동강병원 ↑
새원마트
우정동 선경APT
← 태화교
현대컴퓨터



게임기 · 소프트웨어 전문점

게임마스터

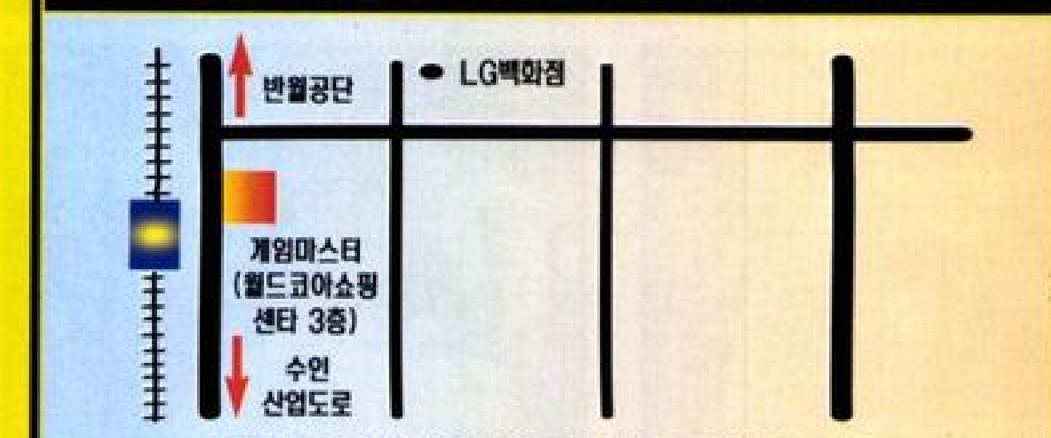
- 중고 게임기 · 소프트 웨어 고가매입
- 게임관련 전품목 최저가 판매
- 사진 · 브로마이드 · 화보집 · 음악 전문취급
- 개업 및 폐업문의 환영

안양 게임마스터 (0343-41-1365)



박달 삼거리에서 안양고 방향 좌측편 첫번째

안산 게임마스터 (0345-474-3884)



안산 중앙전철역 맞은편 월드코아쇼핑 3층

성남 현대게임마트 (0342-753-4360~1)



신흥 전철역 개찰구 왼편 첫번째 지하상가 매장

천안 게임마스터 (0417-555-1425)



천안역 지하상가 입구(역전 지하상가 89호)



절취선

여름방학기념 특별 **무료 사은권**

- 본 사은권 제출시 게임팩 1회 무료교환 (5,000원 상당)
  - 성남점 • 안산점에 한함(기존회원 제외)
- 기존 회원께는 열쇠고리 캐릭터 인형 1개 증정
  - 상기 모든 게임마스터 매장에서 실시함
- 특별 무료사은 행사에 많이 참가하세요!!!

게임 매니아 전문점

부산 게임문화는 여기에서 시작된다

부산 게임천지

"방학맞이 대특가 세일" 열쇠고리, 캐릭터 용품(인형) 브로마이드 증정

게임천지는 이번 여름방학을 맞아 각종 하드웨어(게임기)및 소프트웨어를 대폭할인 판매합니다.





통신판매(가격문의 입금확인 발송)

신탁은행 : 43104-1575703
농 협 : 915-12-131274
우 체 국 : 601054-0033127
예 금 주 : 안 종열



외환비자, 국민, BC, 위너스 및 은행신용카드 환영

문의전화:(051)647-1770,(051)634-3196

주소:부산시 남구 대연동 동성 하이타운

차세대 게임기 및 주변기기 완벽구비(전기종, 오리지날 스틱, 염가판매)

게임 천지 경주점
0561
43-3034

여름 바캉스 필수품!!

이번 여름엔 사랑스런 애완동물과 함께 피서지로 떠나자!



정컴퓨터

부산·경남

개업·도매 상담환영 TEL:051-802-9524(代)



이달의 재고상품 파격판매(각 20개 한정)-통신판매 가능, 열쇠고리 증정

PS:	아크드 레드 Ⅱ	₩27,000	SS: 버철온	₩27,000
	와일드 암즈	₩27,000	랑그릿사 Ⅲ	₩20,000
	여신 이운록 페르소나	₩25,000	천외마경	₩35,000
	신슈퍼로봇 대전	₩30,000	리그로드사가 Ⅱ	₩25,000
	프린세스 메이커 Ⅲ	₩30,000	알버트오딧세이 외전	₩20,000
	FEDA2	₩40,000		
	아란드라	₩35,000		
	마크로스 디지탈미션	₩35,000		

CD 3종 구입시 CD꽂이(20장)증정 CD 4종 구입시 다마고찌 증정 SS 핸들러 ₩45,000

FAMILY 게임기+20합:₩80,000 ⇒ ₩35,000(A/S보장)

KAMA PLAY STATION(30대 한정) ₩289,000

부산시 진구 부전동 189-8 현대컴퓨터 TEL:(051)802-9524

예금주:신용하 외환:039-19-29094-2


부산
홈게임프라자
부산 경남의
도매 · 개업
전문 업체
게임 캐릭터
대량 입하
범일동 홈게임 프라자
부산진시장
현대백화점
육교
서면
홈게임프라자
해운대
■주소:부산시 동구 범일 2동 611번지
■TEL:(051)645-2158~9
■FAX:647-1778
게임매장 개업상담

게임클럽

GAME CLUB

더 이상의 파격도 세일도 없다!
회원에게만 드리는 진정한 혜택!!

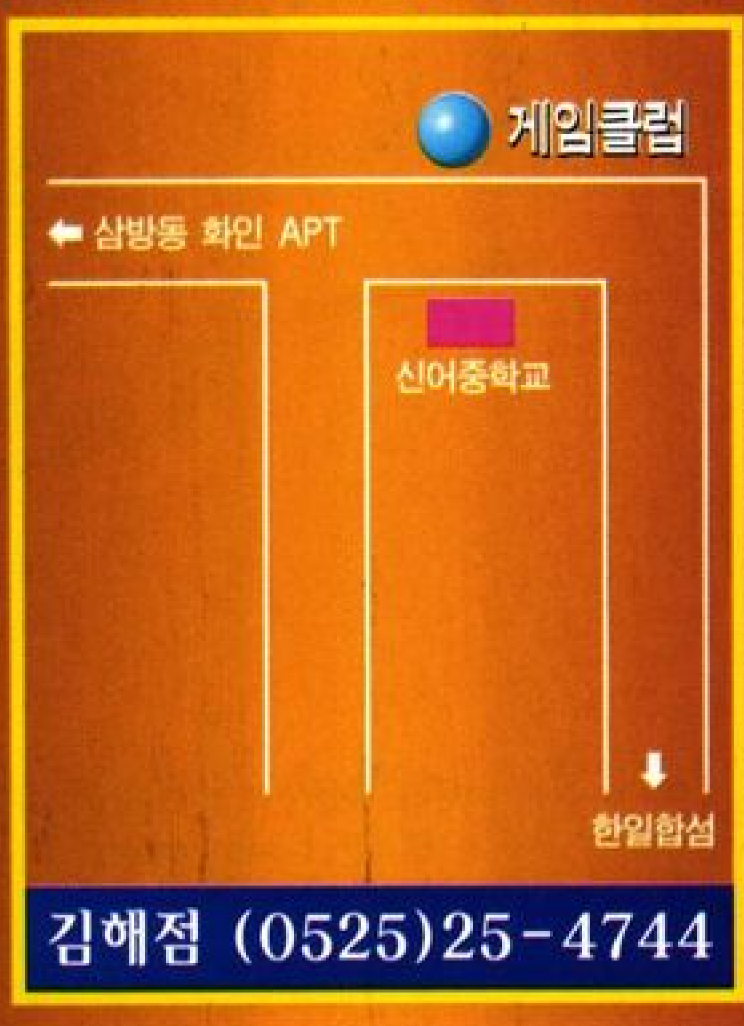
- 각종 팩 · CD 판매, 교환
- 신작 예약
- 중고기기 매입, 판매
- 각종 게임기 무상수리
- 개 · 폐업상담

- 플레이 스테이션
- 새턴
- 닌텐도 64
- 수퍼 컴보이

최고의 비지니스 파트너가 되어 드리겠습니다

(체인점 모집 – 경남지역 환영)








(주)씨디마트
CD-ROM 타이틀 할인매장
씨디마트는 게임문화 및 학습능력 개발을 위해
항상 최고만을 고집합니다.
게임용
유아교육 및 학습용
취미 참고용
VIDEO CD
SKC, 삼성, 쌍용, LG 소프트, 삼성, 웅진, 대교 등
국내 유수업체 게임 및 교육용 전품목 취급
전국 체인점 모집
빠른 상품 정보
신속한 상품 공급
확실한 성공
도매, 소매, 상담 환영
TEL:719-5157,
706-7112
이 재성 실장
(주)씨디마트
서울 용산구 한강로 3가 16-9 전자랜드 3층 C-356-7

올 여름 최고의 선물 이벤트

퀴즈를 풀면 선물을 먹는다?!

atdt 01410 ➜ champ 퀴즈방에서 일이 터졌다!!
champ 퀴즈방에서 벌어지는 어마어마한 선물 잔치!
과연 선물은 누구에게로...??

접속 방법 : atdt 01410 ➜ champ ➜ 14. 도전!! 챔프 퀴즈

이벤트1: 퀴즈 페스티발

뜨거운 여름... 뭔가 시원한 이벤트를 찾으십니까?
여기 챔프에서 제공하는 「챔프 퀴즈 페스티발」이 있습니다.
「챔프 퀴즈 한마당」에 준비된 4개 부문 퀴즈에 지금 곧 도전해 보세요!! 참신한 퀴즈와 빵빵한 상품이 더위를 확실히 얼려드립니다.

★ 응모 방법 ★

1. 챔프 초기 화면에서 14번 '도전! 챔프 퀴즈'로 접속
2. 1번부터 4번까지, 4개 부문의 퀴즈에 모두 도전한다.
3. 4개 부문을 합산한 점수의 1, 2위와 각 부문별 1~7위에게 각각 상품을 수여한다.

★단, 합산 점수의 1, 2위가 각 부문의 상위 순위를 차지했을 경우, 그 부문의 당첨자 자격은 다음 순위자에게 돌아간다.

★ 점수 환산 방법 ★

각 부문 별로 1등은 최고 점수인 10점, 10등은 최하 점수인 1점을 받게 되고, 1등 부터 10등 사이에는 등수에 따라 1점씩의 차이가 있다.

●점수 환산 예

11번 '도전! 연예 챔프'에서 1 등, 13번 '넌센스 퀴즈'에서 4등을 거둔 회원의 총점 ➜ 10 + 7 = 17점

●위의 총점은 전체 1등과 2 등의 점수를 환산하는데 사용된다.

★응모기간★

97년 8월 7일 - 97년 9월 10일까지

★당첨자 발표★

'97년 9월 15일 champ 퀴즈방 내의 31번 '알립니다'와 1번 「전체 공지 사항」에서 발표

상품내역

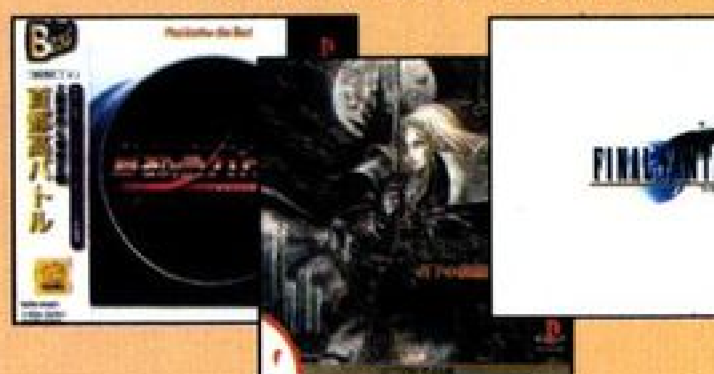
◆전체 부문 1위:미니 컴퍼넌트 1명



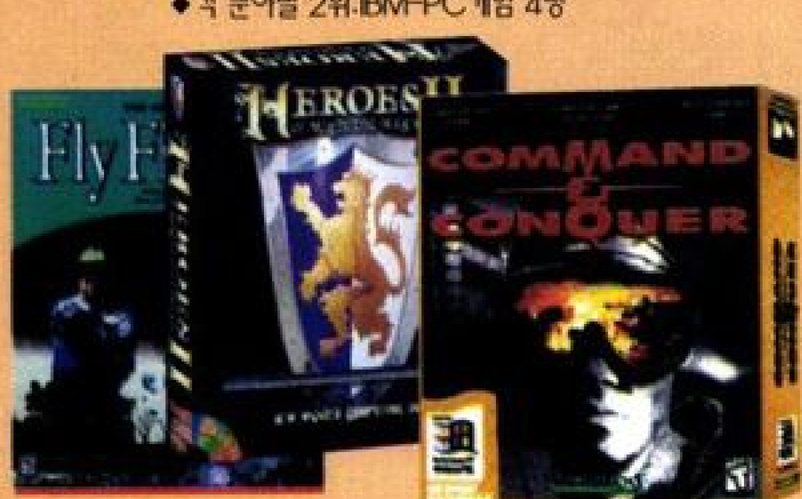
◆전체 부문 2위:세가 새턴 1명



◆각 분야별 1위:플스용 게임 CD 1개 4명



◆각 분야별 2위:IBM-PC게임 4명



◆각 분야별 3위 - 7위:캐릭터 모자, 캐릭터 티셔츠, 오리지널 게임 음악 CD 중 1개 20명



이벤트2: 행운의 퀴즈

승리 예감!! 나도 점칠 수 있다.

다음 문제를 읽고 답을 보내주세요

★ 문제 ★

'98 프랑스 월드컵 축구 아시아 지역 예선 경기가 곧 시작될 예정입니다. 한국은 오는 9월 6일(토) '카자흐스탄'을 맞아 첫 경기를 치루게 되는데요. 그럼 과연 이 경기의 결과는 어떻게 될까요?

★ 응모방법 ★

도전 챔프 퀴즈내의 21번 '행운을 잡아라!' 코너에 접속, 11번 '이달의 행운 퀴즈'에서 문제를 확인한 뒤 13번 「선물잔치 응모란」에 참여한다.
답은 한국 vs 카자흐스탄의 경기 결과로 써 주셔야 합니다. (예: 한국 승리 3 : 1)

★ 응모기간 ★

97년 8월 7일 - 97년 9월 5일 까지

★ 당첨자 발표 ★

97년 9월 15일(금요일) 행운을 잡아라!! 코너 안의 12. 이달의 당첨자 발표 란에서

상품내역

◆1등:IBM - PC 펜티엄 호환기종 1명



◆2등:축구공 5명



◆3등:다마고치 10명



이벤트3: 도전!! 인생 퀴즈

지금까지 이런 퀴즈는 본 적도, 푼 적도 없다!
챔프가 자신 있게 내놓는 「도전!! 인생 퀴즈」! 새로운 퀴즈의 세계를 경험하실 수 있습니다.
지금 바로 도전하세요!!

★ 응모방법 ★

인포샵 챔프의 14번 「도전 챔프 퀴즈」로 가시면 문제를 푸실 수 있습니다.

★ 응모기간 ★

97년 8월 7일 ~ 97년 9월 10일 까지

★ 당첨자 발표 ★

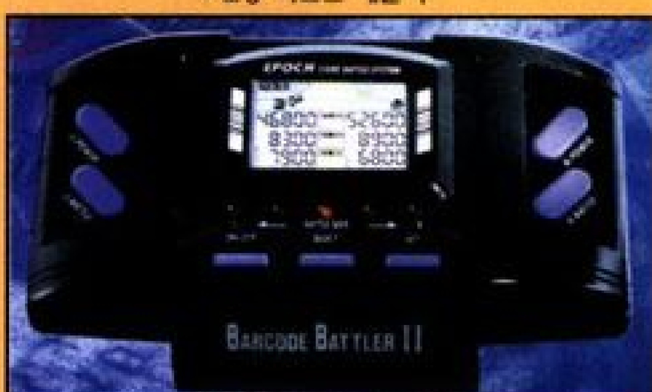
97년 9월 15일 퀴즈방 및 전체 1. 공지사항에서

상품내역

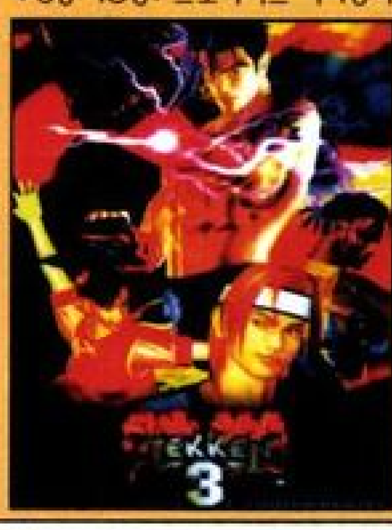
◆1등:플레이 스테이션



◆2등:바코드 배틀러



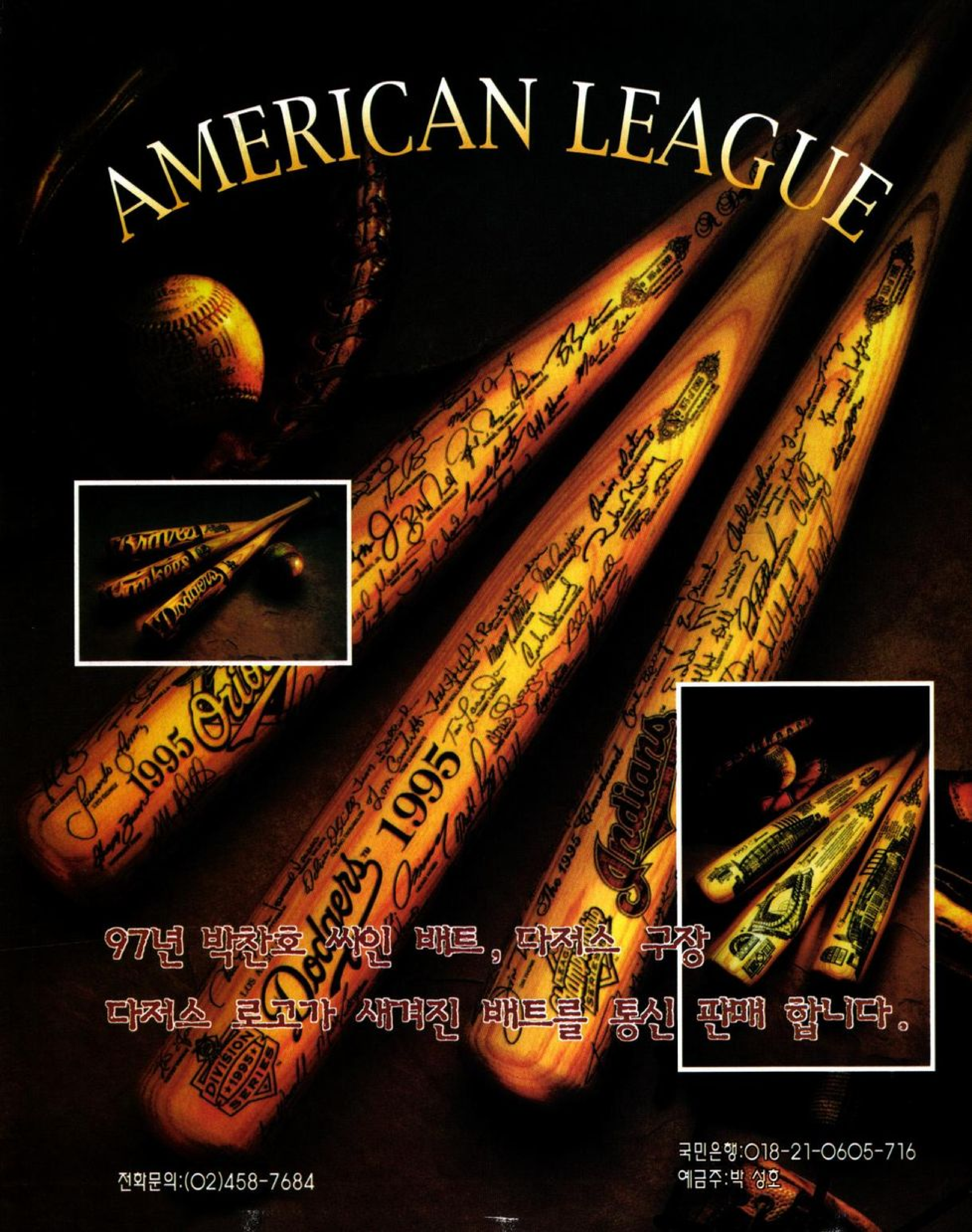
◆3등-10등: 브로마이드 각 1장씩



상품수령 (이벤트의 공통 사항)

당첨되신 분들 중 서울 및 수도권에 거주하시는 분들께서는 직접 게임챔프로 내사, 선물을 수령해가시고 지방에 거주하시는 분들께서는 주소와 수령인의 이름을 적어주시면 직접 우송해 드립니다.

★ 벌써 느낌이 팍 오는 8월의 챔프 특별 이벤트! 여러분의 많은 참여와 관심 부탁드립니다. ★


AMERICAN LEAGUE
97년 박찬호 싸인 배트, 다저스 구장
다저스 로고가 새겨진 배트를 통신 판매 합니다.
국민은행:018-21-0605-716
예금주:박 성호
전화문의:(02)458-7684

GAME CHAMP

게임지를 대표해서

일본의 게임 종합지 「전격왕(電擊王)」이 한국의 「게임챔프」를 방문했습니다. 이번 자리는 한국과 일본 게임지를 대변하는 매체끼리의 교류가 더욱 구체화 된 자리였습니다.

이제 두 정보지의 교류로 인해 독자 여러분의 시야가 더욱 넓어집니다. 게임챔프 한 권을 사면 일본의 생생한 정보까지 사게 되는 것이니까요. 일본의 독자들 또한 그러합니다. 이제 세계가 더욱 좁아지는 느낌입니다.

한국의 게임문화가 전성기를 맞이하는 듯 보입니다. 그러나 아직 갈길이 멉니다. 지금 이렇게 손을 내미는 그들에게 한국의 게임문화가 우수하다는 것을 보여주어야 합니다. 그러기 위해서는 독자 여러분의 게임문화 정착을 위한 노력이 요구되며 게임챔프도 독특한 기획력과 재미를 바탕으로 한 잡지로 거듭나는 모습을 보여드리겠습니다.

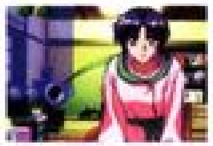


지난 7월말 게임챔프 취재팀을 방문한 전격왕 스탭진과 함께





CONTENTS











딱순이가 여러분을 초대한다…!

접속방법: atdt 01410 → champ → 13번 챔프 이야기 방

접속시간: 오후 4시~5시, 늦은 밤 10시~12시



전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 없는 경우 ... 아래 총판점으로 연락을 주십시오.

* 게임챔프 과월호 및 제우미디어가 발행하는 모든 단행본 구입은 ... 02-714-7942

서울지역 · 경기 지역 · 부산 지역 · 경북 지역 · 경남 지역 · 충북 지역 · 충남 지역 · 강원 지역 · 전남 지역 · 전북, 제주 지역

발행 겸 편집인 [illegible]
편집주간 조 [illegible]
챔프취재팀 팀장/송동석 김동욱, 이성필, 이재덕 이선민, 박연선, 안명석 객원기자/황인규, 정지진 통신원/한국진(일본), 조영철(미국), 이상미(프랑스)
챔프미술팀 팀장/김대연 정연미 대리, 신성미 일러스트/정동석
챔프기획팀 팀장/이성업 류구연대리, 최일관대리, 장소진 김종미
영업팀 팀장/이용연 손용학 대리, 임영규
관리팀 박영미, 권태영, 김민정
광고팀 팀장/신대연 이연수
발행 (주)제우미디어 서울시 마포구 성수동 324-1 법화빌딩 5층
제작팀 팀장/이용택
인쇄 (주)학원 프린테크
제본 가선실업
출력 (주)베스트 플러스
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재 3142-6845
미술 3142-6845
C.G T.D.A.D

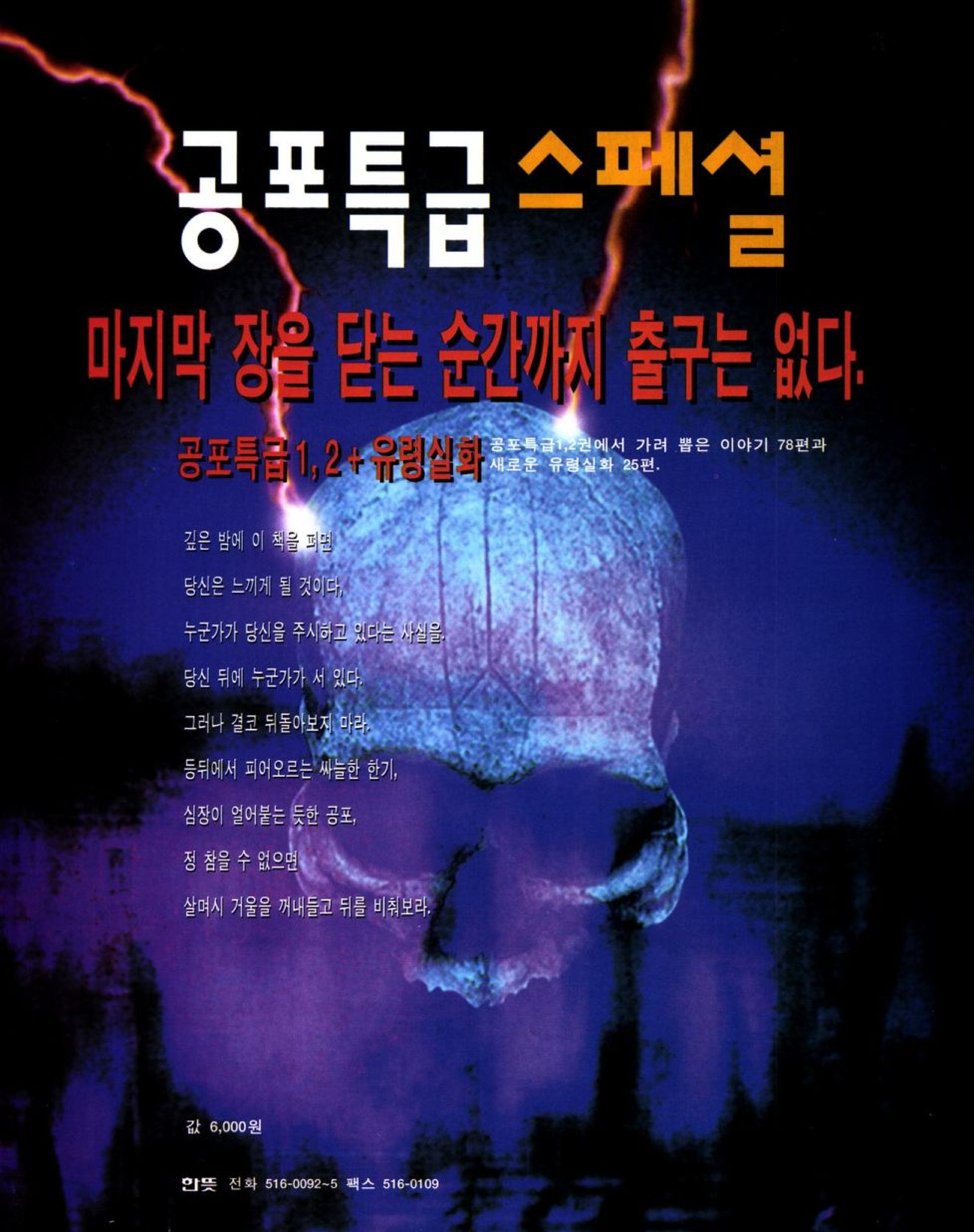
가격 및 정기구독 안내
가격 6,500원
1년 정기구독료/71,500원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
■서울은행 22108-2677906
■국민은행 822-01-0154-610
■농 협 033-01-168077
■외환은행 106-22-00360-9
■제일은행 325-20-262008
예금주 : (주) 제우미디어

IBM PC 게임목록 INDEX



Appl-Ware
MUG
三國志
최고의 삼국지 플레이어를 가리자!
三國志 — 三國志는 영웅들의
만남으로 시작된다.
인포샵 본격서비스 중
머그 삼국지
클라이언트프로그램을 기동한후
'서비스'에서
'직접 전화걸기'를
선택하세요.
● 리얼 타임 게임
턴제가 아닌 리얼타임으로 진행되는 게임으로 모든 명령은 실제와 비슷한 시간을 소비한다.(하루가 5초)
● 장수타입
관우, 장비 등 22가지 장수 타입 중 하나를 선택하며, 6가지 계급마다 그 계급만 사용할 수 있는 특수명령이 있다.
● 게임음악
고전풍, 현대풍으로 세분된 게임음악으로 일정시일마다 새로운 게임음악이 나온다.
● 대화창
42개의 페이스 아이콘으로 감정표현을 할 수 있는 대화창! 아군과의 교신은 물론, 당신의 현란한 실력에 적장이 떨어진다
Windows® 3.1,95판 : 4,400원
머그삼국지 클라이언트CD
절찬 발매중
IBM PC 호환486이상
800×600 해상도 이상
머그 삼국지엔 다음의 6가지 시대가 전개됩니다.
■ 동탁의 낙양입성
■ 유비 자립
■ 조조의 낙양입성
■ 원술의 몰락
■ 제갈량 등장
■ 삼국의 정립
통신판매
02-783-0953으로 전화하여 머그삼국지 클라이언트CD를 주문하시고 다음 구좌로 무통장 입금하시기 바랍니다.(월~금 10:00~17:00 휴일제외)
• 국민은행 099-01-0316-190 (주)애플웨어
• 서울은행 31208-0143311 (주)애플웨어
• 한일은행 143-169466-13-501 (주)애플웨어
• 외환은행 061-13-41641-4 (주)애플웨어
• 우체국 012591-0180177 (주)애플웨어
• 조흥은행 916-03-007735 (주)애플웨어
(주)애플웨어
서울 영등포구 여의도동 24-3
중소기업진흥공단 708호
TEL:02-783-0953(대) FAX:783-5334


공포특급 스페셜
마지막 장을 닫는 순간까지 출구는 없다.
공포특급1, 2+유령실화
공포특급1,2권에서 가려 뽑은 이야기 78편과
새로운 유령실화 25편.
깊은 밤에 이 책을 펴면
당신은 느끼게 될 것이다,
누군가가 당신을 주시하고 있다는 사실을.
당신 뒤에 누군가가 서 있다.
그러나 결코 뒤돌아보지 마라.
등뒤에서 피어오르는 싸늘한 한기,
심장이 얼어붙는 듯한 공포,
정 참을 수 없으면
살며시 거울을 꺼내들고 뒤를 비춰보라.
값 6,000원
한뜻 전화 516-0092~5 팩스 516-0109

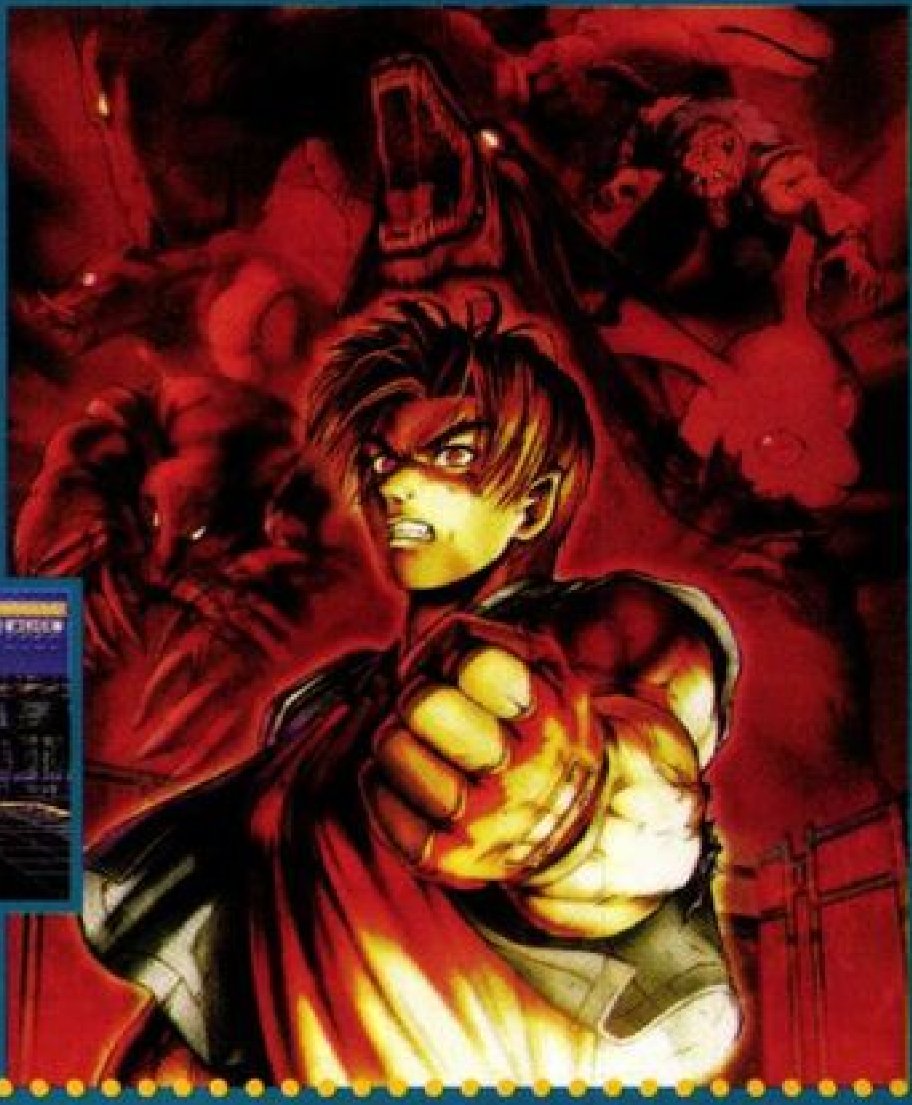

네오메니아
취급품목
게임기 및 게임 소프트
각종 캐릭터 상품
애니메이션 팬시 상품
캐릭터 인형, 브로마이드, 사진 화보집, 만화 등
음악 CD, 게임 CD, 게임팩 등 판매
철저한 회원제 관리
개인 상담환영
네오메니아 회원모집
네오 메니아 회원이 되시면
1. 5회 거래시 마다 기본 교환 1회
2. 10회 거래시 소정의 선물을 증정 합니다.
네오지오 전문 취급점
호창운동장
원효대교
남영동
남영동
전자상가
나진상가 15동 117호
용산버스터미널
용산역
서울시 용산구 한강로 3가 3-23 나진상가 15동 117호
TEL:(02)719-7156
FAX:(02)713-0664

불면의 열대야 속을 누비는 야수와 같은 허드슨의 신작!

블러디로어

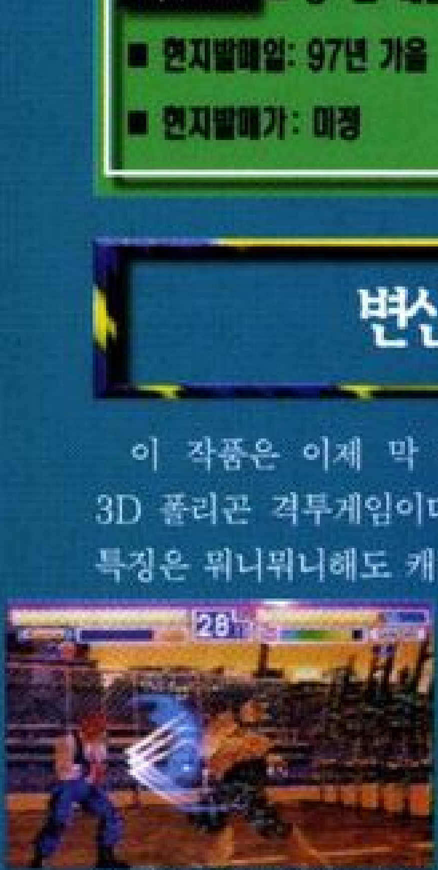
- ■ 제작사: 허드슨
- ■ 장 르: 대전 격투
- ■ 현지발매일: 97년 가을
- ■ 현지발매가: 미정

게임업계의 마지막 큰손 허드슨의 PS진출 발표 이후 많은 사람들이 대체 첫작품이 무엇일까에 대해서 관심있는 논쟁을 벌였다. 그런데 이런 일이... 허드슨의 첫 작품은 봄버맨도 천외마경도 도태랑 전철도 아닌 신종 3D격투 게임이었다!



변신 히로들의 기상천외한 격투

이 작품은 이제 막 아케이드에 등장한 3D 폴리곤 격투게임이다. 게임의 가장 큰 특징은 뭐니뭐니해도 캐릭터들이 동물의 모양으로 변신이 가능하다는 것. 이것을 야수화라고 하는데 야수화를 하면 체력도 늘어나고 공격력도 올라가는데다가 사용할 수 있는 기술도 늘어난다. 하지만 언제든지 야수화가 가능한 것은 아니기 때문에 사용에 주의가 필요하다.



야수화시의 공격력은 수배에 달한다



적을 쓰러트린 뒤 물어뜯어 버린다

야수화의 과정

야수화의 방법은 사실 간단. 화면위의 2개의 게이지중 아래쪽 게이지를 여러가지 기술을 써가면서 채운 뒤에 야수화버튼을 누르면 된다. 그렇게만 하면 공포의 힘을 가진 야수의 모습으로 변신이 가능하다.

야수화를 통해 파워업이 가능하다는 것은 이야기한 대로. 그리고 기술의 수가 캐릭터에 따라 틀리지만 10가지 전후가 늘어나게 되어서 공격력은 2배 이상이 된다. 게다가 점프력도 상당히 높아져서 일부의 통상기를 커맨드 기술로 캔슬할 수도 있다.



야수화의 일련과정



잔상효과도 멋지게 표현된다

현재까지 PS판의 완성도는 약 77%. 하루빨리 만날 날을 기대해 보자.

가도



프로용병으로 수많은 죽음의 전장을 건너온 용사. 유고의 아버지의 친구로 수년전의 전쟁에서 한쪽 눈을 잃었다.

그레그



지금은 파산한 서커스단의 단장. 파산한 서커스단의 재건을 위해 힘쓰고 있다

폭스



병적인 미의식을 가지고 살아가는 젊은이. 조직에 들어와 인위적으로 야수화의 능력을 가지게 되었다.

롱



태어나면서부터 야수화의 능력을 가지고 있는 권법의 달인. 전에는 조직의 암살단원이었지만 지금은 인연을 끊었다.

유고



우수한 용병이었던 아버지의 실종의 진상을 파헤치기 위해 여행을 떠난 젊은이. 거대한 음모에 휘말리게 된다.

아리스



어린 시절 유괴당해 인체실험을 통해 야수화에 눈을 뜨게 되었다. 세뇌당하기전에 조직을 탈주해 은인을 구하기 위해 조직과 싸운다.

KOREA INFOS

현대컴보이64, 성공적 판매 전개

현대전자가 지난 7월 18일 발매한 64비트 가정용 게임기 '현대컴보이64'가 여름방학을 맞아 판매에 호조를 띠고 있다.

현대컴보이64의 소비자 가격은 32만원으로 책정되어 있지만 용산 전자상가 내에서는 25만원 선에서 거래가 이루어지고 있으며「슈퍼마리오64」와「마리오카트64」등 2개 타이틀이 동시 발매 소프트로 발매됐다. 현대컴보이64는 국내에 들어온 다른 하드웨어에



비해 자체 A/S유통망이 잘 정비되어 있기 때문에 소비자들에 대한 A/S가 원활하게 진행된다는 점과 여름 방학 특수로 최근 안정된 판매 추이를 보이고 있으나 소프트웨어의 부재로 플레이 스테이션의 인기에는 아직 미치지 못하고 있다고 용산 게임 총판의 한 관계자는 밝혔다. 원활한 소프트웨어의 공급을 위해 현대전자 측이 현재 검토 중인 타이틀은「탑 기어 랠리」,「다크 리프트」,「카멜레온 트위스트」,「비룡의 권 트윈」등 4개 타이틀인 것으로 알려졌다.

한편 현대컴보이64는 당초 알려진대로 미국 하드웨어가 아니라 일본 하드웨어이기 때문에 미국용 소프트웨어는 구동되지 않고 일본 소프트웨어만 구동이 되는데 이번에 현대에서 들여온 영문 소프트웨어는 케이스만 미국용일 뿐 내용물 자체는 일본판인 것으로 알려졌다.

문의처 : 현대전자 AM운영부(02-527-4601)

에스티 엔터테인먼트, PS 개발 툴 확보 추진

최근 PC게임 유통에 이어 비디오 게임 유통으로 사업을 확장하고 있는 에스티 엔터테인먼트는 최근 해외사업부를 신설하고 PS개발 툴을 확보하기 위해 일본 소니 등 유명 개발사들과 접촉 중인 것으로 알려졌다.



이에 대해 해외 사업부의 여박문 부장은 "얼마전 에스티가 발매한 액션 아케이드 게임「마이 프렌드 쿠」를 비롯해 몇개의 국산 개발 PC게임을 플레이 스테이션용으로 컨버전하기 위한 계약 등의 문제로 소니 등과 접촉 중이다"라고 말했다.

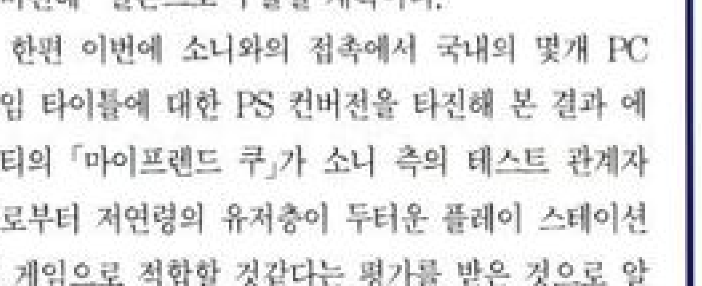
에스티 엔터테인먼트는 앞으로 계속될 소니와의 상담에서 좋은 성과를 거둘 경우 소니로부터 플레이 스테이션용 개발 툴을 지원받아 자사의 PC 게임을 비롯 국산 대작 PC 게임을 플레이 스테이션용으로 컨버전해 일본으로 수출할 계획이다.

한편 이번에 소니와의 접촉에서 국내의 몇개 PC 게임 타이틀에 대한 PS 컨버전을 타진해 본 결과 에스티의「마이프렌드 쿠」가 소니 측의 테스트 관계자들로부터 저연령의 유저층이 두터운 플레이 스테이션용 게임으로 적합할 것같다는 평가를 받은 것으로 알려졌다.

삼성 게임 전용 TV, 소니와 치열한 경쟁 벌일 듯

얼마전 삼성전자가 미국에 이어 일본 시장에 출시한 게임 전용 TV가 최근 소니에서 발매된 플레이 스테이션 전용 TV와 게임 모니터 시장에서 한판 격돌을 벌일 전망이다.

「도칸」이라고 명명된 삼성의 게임 전용 TV는 게이머들이 종래의 소형 TV에 게임기를 연결해 사용할 경우 효과음이나 사운드 등의 음향 효과에 가장 불만



삼성전자가 일본에서 판매하기 시작한 게임전용 TV

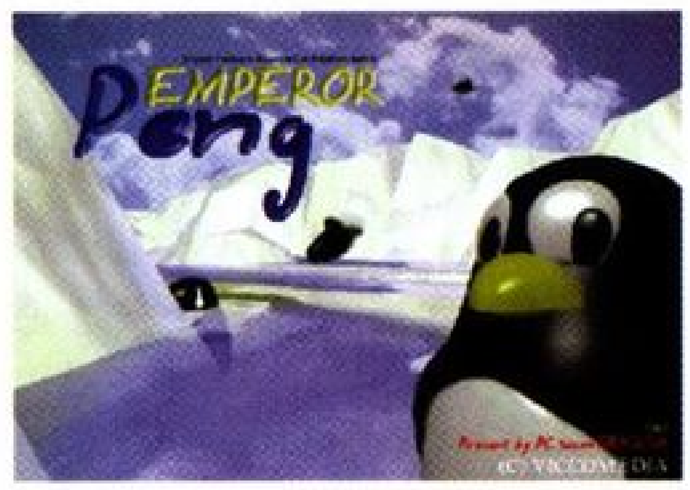
을 느끼고 있었던 점에 착안해 고음질의 사운드와 함께 게임을 즐길 수 있도록 제작되었다.

이 TV의 가장 큰 특징은 무엇보다도 사운드 기능이 충실해졌다는 것으로 화면 좌우의 스피커를 비롯해 중앙에 배치된 우퍼로 중저음을 강화해 강력한 스테레오 사운드를 즐길 수 있도록 제작되었다.

한편 소니에서 발매된 PS 전용 TV는 삼성의 게임 전용 TV가 일본에 상륙한 때와 거의 비슷한 시기에 발매된다가 RGB 대응 기능과 사운드 면을 대폭 강화시켰기 때문에 고음질의 음향을 표방한 삼성의「도칸」과 치열한 사운드 경쟁을 할 것으로 보인다.

빅콤, 돌발 이벤트 수록된 펭귄 키우기 개발

최근 타마고치 붐을 타고 휴대용이 아닌 PC 속에서 생물을 양육할 수 있는 게임들이 속속 출시되고 있다. 아케이드 및 PC전문 개발 업체인 빅콤의 드라큘라 팀은 윈도 95용「엠퍼러 펭(황제 펭귄)」이라는 실시간 육성 시뮬레이션 게임의 개발을 거의 완료하고 9월경 출시할 예정이다.



「엠퍼러 펭」은 기존의 PC용 타마고치류 게임들처럼 정해진 창 안에서만 양육되는 것이 아니고 윈도를 벗어나 마구 돌아다니기도 하고 2마리를 동시에 양육할 수도 있는 등 새로운 흥미를 유발시키고 있다. 또 자신이 키우는 펭귄들을 트레이닝을 통해 능력치를 상승시켜 농구나 레이싱 게임에 참가할 수도 있고 곳곳에 돌발적인 이벤트가 많이 숨겨 있다.

문의처 : 빅콤 (02-202-8161)

연인들을 위한 타마고치 개발 중

국내 모 업체가 타마고치류의 액정 게임인「로미오와 줄리엣」의 제작에 나섰다. 이「로미오와 줄리엣」의 특징은 우선 크기와 형태에 있어서는 기존의 타마고치류 게임기와 비슷하지만 한쌍으로 이루어져 있어 청소년층보다는 연인들을 타게트로 발매되는 게임기로 알려졌다.

기본적인 컨셉은 연인들이 하나씩 나누어 가진 후 우선 패스워드를 입력하고 그 후 자기가 좋아하는 음식의 종류나 여가시간을 주로 어떻게 보내는 지 등에 대한 개인적 성향을 입력해 서로 바꿔 키우게 되는 것이다. 따라서 상대방의 기호를 잘 파악하고 있어야 이 게임 캐릭터를 키우기에도 유리한 것이다. 만약 서로 스타일이 맞지 않아 게임 캐릭터가 죽거나 헤어진 후에는 패스워드를 입력한 상대방만이 다시 살릴 수 있도록 설계되어 있으며 잘 키웠으면 일정기간 후 게임기의 센서를 통해 서로의 자료를 비교해 본 후 궁합같은 스타일의 엔딩이 등장하게 된다고 한다.

소프트맥스, 신작 발표회에서 PS 컨버전 공식 발표 예정

「창세기전2」와 「에임포인트」 등 국내 히트 PC게임 메이커인 소프트맥스는 8월 9일 오후 1시에 용산의 소프트웨어 프라자 세미나 실에서 열릴 예정인 '1997년 소프트맥스 신작 발표회'에서 「창세기전2」의 PS 컨버전 발표를 비롯해 여러 타이틀을 선보인다.

이날 발표회에서는 소프트맥스가 자사의 「창세기전2」를 국내 최초로 PS용 타이틀로 컨버전한다고 정식 발표할 예정이다. 그 외에도 12월 발매 예정인 RPG성이 가미된 리얼타임 시뮬레이션 게임 「판타라스」, 또 창세기전의 윈도 버전, 일본어 버전 등을 소개할 예정이다. 또한 「창세기전 외전」과 「에임 포인트」의 후속작인 「제로 아워」 등을 포함해 모두 5개 타이틀을 발표할 예정이다.

문의처 : 소프트맥스 (02-598-2554)

각종 만화 단체, 가두서명 벌이며 창작의 자유 호소

지난 7월 28일 한국 만화가 협회는 이현세 씨 소환 등 만화와 관련된 일련의 사태에 대비하기 위해 '만화창작 자유 수호를 위한 범 만화인 비상 대책위원회(이하 만수회)'를 설립하고 대응책 마련에 나섰다. 이 대책위원회는 만화가 협회장인 권영섭씨와 만화가 이두호씨가 공동 회장을 맡고 만화가 협회, 출판협회, 우리 만화 발전을 위한 연대 모임(이하 우만연), 만화학회, ACA, 젊은 작가 협의회, 스토리작가협회, 서울 카툰회, 스토리 작가협회 등이 의사결정 기구로 참여했다.

한국 만화가협회와 우만연 등 12개의 각종 만화 협회들이 모여 만화가들의 창작의 자유를 주장하며 지난 8월 2일, 3일 이틀간 신촌, 종로 2가, 대학로 앞에서 서명 운동을 벌였다. 이번 서명 운동은 「천국의 신화」로 검찰에 소환 조사를 받은 만화가 이현세 씨의 문제를 비롯, 만화가들의 자유로운 창작활동을 방해받고 있다고 주장, 각 만화가 단체들에 의해 벌어졌다.

이날 가두에는 박경진, 문계주, 장태산, 김동안, 박재동, 권가야, 김진 씨 등 유명 만화가들이 모두 참석해 결의를 다짐하며 시민들의 관심을 모았으나 피서철과 우천 관계로 예상 외로 참가율이 저조했던 것으로 알려졌다.



아날로그, 디지틀 겸용 PS 조이스틱 등장



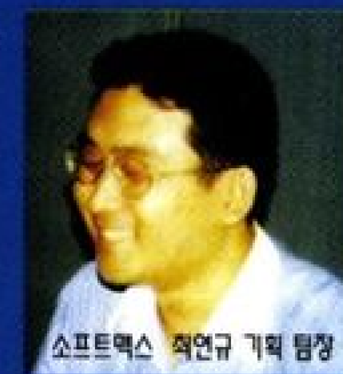
PS용 아날로그 패드의 등장에 즈음해서 아날로그와 디지틀 모드, 심지어 네지콘 모드까지 지원하는 신세대 조이스틱이 등장했다. PS 도미네이터(DOMINATOR)란 이름을 가진 이 조이스틱은 PS 전용으로 측면에 달려 있는 전환 스위치의 조작에 따라 3가지 모드를 자유롭게 선택할 수 있다. 때문에 종래의 아날로그나 디지틀 모드 중 하나만을 지원하는 조이스틱과는 달리 거의 모든 게임에 대응된다는 것이 가장 큰 특징이다.

전투기의 조종간을 그대로 모방한 조종간은 게임에의 몰입감을 높여주고 패드에 익숙치 못한 유저들도 손쉬운 플레이가 가능하다. 큼직큼직하고 무게감 있는 버튼은 미스 조작을 막아주는 역할을 하는데다가 바닥에도 간편하게 고정된다. 전방의 LED디스플레이에서 작동상태를 확인할 수도 있다는 것도 신선하다. 각 버튼의 터보, 오토설정도 가능한 데다가 슬로우기능도 지원한다. 플라이트 시뮬레이션을 좋아하는 PS유저들에게는 추천할만한 조이스틱이다.

문의처 : 게임본부 (02-701-1667)

화제의 INTERVIEW

「창세기전2」 일본 성공하면 국내에 PS 소프트 대량 터진다"



소프트맥스 최연규 기획 팀장

국내 PC개발사 중 히트 메이커로 유명한 소프트맥스가 최근 플레이 스테이션용 게임 개발을 추진한다고 발표해 화제를 모으고 있다. 챔프는 소프트맥스의 최연규 팀장을 만나 PS용 게임 개발에 관한 상세한 내막을 들어보았다.

"저희는 일본 소니의 서드파티인 모회사와 계약을 맺어 현재 프로그램과 샘플 소스를 받은 상태이고 8월 중에 일본 계약 회사의 관계자들이 개발 장비를 직접 가지고 들여올 예정입니다. 소니의 서드파티 등록이 닌텐도나 세가에 비해 수월하다고는 하지만 국내의 게임 여건 상 그들과의 직접적인 서드파티 계약은 어렵습니다. 그래도 저희는 그동안 꾸준히 일본 시장의 문을 두드린 결과 본격적으로 PS 소프트를 개발할 수 있게 된 것입니다."

소프트맥스의 실질적인 두뇌라고 할 수 있는 최연규 기획팀장은 비디오 게임 소프트의 국내 개발은 시작 단계부터 상당히 힘든 작업이라는 것을 느낄 수 있었다며 말을 이어나갔다. "이번에 PS로 컨버전되는 작품은 「창세기전2」로 일본어 버전이며 98년 9월경을 발매일로 잡고 있습니다. 그러나 창세기전2가 국내에서는 수작으로 꼽히고 있지만 일본 시장에서 수많은 대작들과의 경쟁을 위해서는 많은 수정이 불가피합니다. 일본 쪽에서도 CD가 2장이나 3장이 되어도 상관없으니 다양한 스토리 분기와 음성 지원, 이벤트 추가 등 여러가지 요구를 해 오고 있습니다. 일본 시장에서의 성공 여부에 따라 국내 PS 유저들을 컨버전도 고려 중입니다." 최 팀장의 말은 앞으로 1년 후인 98년 9월에 일본에서 발매될 소프트라면 97년 초에 나온 파이널 판타지7보다 높은 퀄리티를 내지 않으면 안된다는 것이다.

올해로 소프트맥스에서 4년째 근무 중인 최연규 팀장은 대학 재학 중 병역특례요원으로 선발되어 이 회사에서 근무하게 되었다고 한다. 소프트맥스에서 발매된 대부분의 게임들을 기획해 왔으며 DQ, FF시리즈 등 비디오 게임 대작들은 빼놓지 않고 플레이해 보는 RPG매니어이기도 하다. 최 팀장은 앞으로 「에임포인트」의 후속작인 「제로 아워」의 PS 컨버전을 고려 중이며 98년 초부터는 PS용 오리지널 소프트도 본격 제작해 볼 생각입니다."라고 야무진 포부를 밝혔다.

JAPAN INFOS

오케스트라로 듣는 「에반겔리온」 교향곡

지난 7월 9일 동경 시부야의 오챠드홀에서는 영화판 「에반겔리온」 수록곡의 연주회가 열렸다. 특히 이날 연주는 실력과 인기를 겸비한 일본 내 최고의 오케스트라인 신일본 필하모니 교향악단이 담당했으며 베토벤의 「제9 교향곡」과 바하의 무반주 첼로 소나타 등의 클래식과 함께 「에반겔리온」의 오리지널 곡들이 차례로 연주되었다.



추가 공연을 포함한 5회의 공연은 테레비 동경과 신일필 공동 개최로 이루어졌으며 회장에서는 공연 기념 한정 포스터와 에반겔리온 캐릭터 상품의 판매도 이루어졌다. 한편 테레비 동경의 관계자는 이번 연주회를 통해 「에반겔리온」은 명실상부 클래식과 함께 어울릴 수 있는 애니메이션, 게임 음악으로 자리잡았으며 일본 내에서의 인기를 반증하는 연주회였다고 한마디로 일축했다.

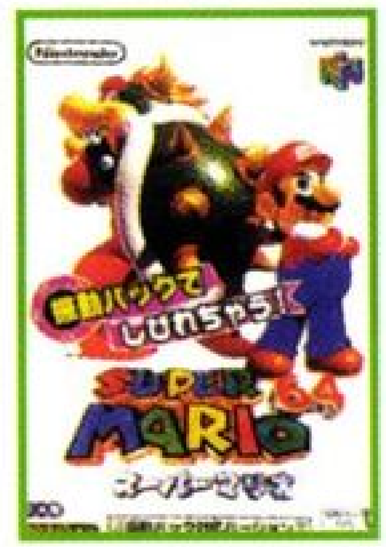
영화 「두근두근 메모리얼」 드디어 개봉

지난 7월 17일 동경 긴자의 동영(東映)에서는 영화 「두근두근 메모리얼」의 제작 완성 시사회가 열렸다. PC엔진으로 94년 발매된 이래 거의 모든 기종으로 이식되어 메가톤급 히트를 기록하고 있으며 현재 속편도 제작 중인 인기 게임 「두근두근 메모리얼」의 극장용 실사 영화가 일본내 동영(東映)계 극장에서 8월 9일 일제히 개봉되는 것이다. 이 영화는 게임 중 캐릭터로 후지사키 시오리만이 등장하



게 되며 그외 인물들은 모두 영화용 오리지널 캐릭터에 오리지널 스토리로 설정되어 있다.

진동팩 대응 「슈퍼 마리오64」 발매



지난 7월 18일 진동팩이 대응되는 「슈퍼 마리오64」와 「웨이브 레이스64」가 발매되었다. 한편 닌텐도는 이번 발매를 기념으로 「슈퍼 마리오64」와 「웨이브 레이스64」 중 어느 소프트를 사더라도 히로마츠 료코(廣末 涼子)의 오리지널 부채를 선물로 주는 이벤트를 실시 중이며 이번 캠페인과 함께 두 타이틀의 가격을 모두 SS나 PS 소프트 수준인 6,800엔으로 내렸다. 닌텐도 측에 따르면 이번 가격 하락은 반도체의 가격이 떨어진 것이 가장 큰 이유라고 밝혔다.

이번 진동팩 대응 「슈퍼 마리오64」는 기본적으로 미국판 「슈퍼 마리오64」를 진동팩에 대응되도록 제작한 것으로 일본판 「슈퍼 마리오64」와는 전원을 켤 때의 화면이나 엔딩의 피치공주의 대사, 등에 차이가 있다.

세가, 중국에서 새턴 판매 개시

세가는, 비디오 게임 하드웨어 제작사로는 처음으로 중국에서 32비트 가정용 게임기인 세가 새턴을 공식 판매할 계획이라고 밝혔다. 이같은 결정은 작년 말에 실시된 시장 조사 결과에 따른 것으로 이미 중국 시장에서 일반화(?)되어 있는 복제품들만 정리되면 충분히 시장성이 있다고 판단한 것이다.

세가는 중국에서의 정식 발매와 관련 게임 소프트웨어 역시 16개 타이틀이 동시발매될 예정이며 새턴의 중국 내 가격은 중국돈 1,600위안(약 18만원선)으로 책정됐다고 밝혔다. 따라서 앞으로 새턴은 중국내 200개의 유력 체인점을 통해 판매될 예정이며 일부는 컴퓨터 매장을 통해서도 판매될 예정이다. 이와 관련하여 세가는 판매 첫 해 약 4만대 판매로 10억엔 정도의 매출을 기대하고 있다고 밝혔다.

소니, 신 하드웨어 개발!

미니 컴보이용 「포켓 몬스터」와 「게임에서 발견! 타마고치」가 히트를 기록하는 가운데 하드웨어 역시 높은 판매율을 보이고 있다. 따라서 이런 황금 시장을 타 게임 메이커들이 그냥 놔둘리 없다는 추측 아래 닌텐도의 64DD 대응 GB 등 휴대용 액정 게임 하드웨어에 대한 소문이 끊이지 않고 있다.

그 중 가장 신빙성 있는 뉴스가 바로 소니의 MD 대응 휴대 게임 머신이다. 이 소문의 게임 머신은 고음질 스테레오 사운드가 지원되며 칼라 액정 화면을 사용하면서도 GB 포켓 사이즈의 크기로 개발 중이라고 한다. 특히 게임을 즐기지 않을 때는 음악 MD로 미니 카세트 역할을 겸비할 수 있도록 제작되는 꿈의 휴대용 게임 머신이다. 물론 아직은 소문에 불과하지만 소니 측은 "아직은 상품화할 생각이 없다"라는 대답으로 개발에 관해서는 특별히 부정하는 태도를 보이지는 않았다.

플레이스테이션 1천7백6십만대 돌파

소니사는 플레이스테이션의 매출이 3월31일부터 6월30일까지의 2/4분기동안 4백십만대가 늘어나서 총 누적대수가 1천7백6십만대를 돌파했다고 발표했다.



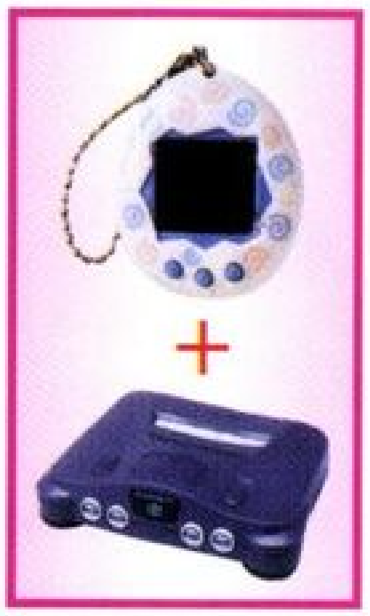
소니사의 수석 부사장인 마사요시 모리모토는 2/4분기의 그룹 영업 수익이 엔화 약세의 영향으로 2백엔이 증가했다고 기자 회견에서 말했다. 또한 그는 플레이스테이션과 디지털 카메라를 포함한 가전 제품의 꾸준한 판매에 힘입어 2/4분기동안의 전자 제품 사업의 매출이 작년 같은 분기에 비해서 22.2%가 증가했다고 말했다.

실제로 플레이스테이션의 폭발적인 매출에 힘입어 소니의 1/4분기 순수익은 작년 같은 분기의 1백7십억 1천만엔에 비해서 두 배 이상 신장된 3백4십억8천2백만엔을 기록하였다. 이로 인해서 소니는 연말 결산 순수익의 예상치를 1천6백8십만엔으로 상향 조정했다.

「게임에서 발견! 타마고치」 N64로 개발!

GB용 「게임에서 발견! 타마고치」가 50만개 발매

의 대히트를 기록하고 있는 가운데 N64용 소프트로 제작된다는 보도가 있었다. 일본 마이니치 신문 속보에 의하면 N64용 「게임에서 발견! 타마고치」는 여러개의 알을 기를 수 있으며 가족이나 친구들끼리 양육을 분담할 수 있도록 제작될 예정이라고 한다.



한편 반다이측은 이러한 보도에 대해 "아직 아무것도 말할 수 있는 단계가 아니다."라며 일단 사실 확인을 뒤로 미루었다. 하지만 이 보도로 인해 과연 어떤 그래픽의 타마고치가 등장하게 될 지 그리고 시계 기능 등은 어떻게 표현될 지 벌써부터 매니어들의 관심이 모아지고 있다.

소니, 영국 캠브리지에 게임 개발 스튜디오 설립

일본 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(이하 SCE)는 영국 캠브리지에 6백만 파운드를 투자하여 게임 개발 스튜디오를 설립한다고 발표했다. SCE에 따르면 이 스튜디오는 소니의 '플레이 스테이션'용 게임 타이틀을 개발하는 동시에 플레이 스테이션 시스템 홍보 또한 겸하게 된다고 한다.

현재 SCE는 플레이 스테이션을 대당 2백 파운드에 영국에서 판매하고 있으며 지금까지 1백만대 이상이 영국 시장에서 판매됐다고 집계했다.

가정용 게임기 최초의 네트워크 RPG 탄생



쇼우에이 시스템(ショウエイシステム)은 새턴 모뎀을 사용한 가정용 게임기로는 최초의 네트워크 RPG 「워드(WORD)」를 발표했다. 새턴 모뎀을 사용해 어떤 네트워크 게임이 탄생될 지는 아직 미지수이지만 불특정 다수의 사람들과 게임 상에서 커뮤니케이션이 가능하며 한번에 5,000명이 참가할 수 있는 초대형 RPG가 탄생될 전망이다. 다시 말하면 보통 RPG의 마을 등에 등장하는 캐릭터들이 모두 CPU가 조종하는 캐릭터가 아니라 플레이어와 같은 유저들이 직접 조종하는 캐릭터의 게임이라는 느낌으로 제작되는 것이다. 따라서 전투, 결혼, 연애 등 더욱 일상생활과 가까워진 플레이가 가능하며 기존의 게임과는 다른 차원의 자유도를 추구하게 된다. 이 게임은 98년 겨울경에 발매될 예정이며 그외 자세한 내용은 아직 미정이다.

「어뮤즈 애니메 축제」 개최!

오는 8월 18일 수많은 인기 오리지널 비디오 애니메이션(OVA)를 발매했던 어뮤즈 비디오가 주최하는 「어뮤즈 애니메 축제(アミューズアニメ祭り)가 일본 엔젤 시어터에서 개최될 예정이다. 이날 행사에는 명작 애니메이션에 등장했던 인기 성우들과의 프리 토크쇼와 「뱀파이어 헌터 -Vol.2」 등을 상영할 예정이다. 그외 「엘프를 지키는 자들」에 관한 중대 발표가 있을 예정이어서 벌써부터 팬들을 긴장시키고 있다.



이이노 겐지, 자서전 발매 기념 사인회 개최



지난 7월 15일 일본 강담(講談)사에서 발행한 와프의 이이노 겐지씨의 게임 반평생을 기록한 자서전 「게임-슈퍼27이어스 라이프(Super27years life)」가 발매되었다. 이와 관련하여 이 책의 출판을 기념한 사인회가 지난 7월 12일 동경 시부야의 모서점에서 개최되었다.

사인회 당일은 비가 오는 등 날씨가 흐렸음에도 회장은 200명이 넘는 팬들로 성황을 이루었다. 이이노씨는 사인회를 통해 시종일관 사인을 하면서 팬 한사람 한사람마다 게임에 관한 이야기를 나누는 등 즐거운 분위기로 진행되었다.

모리타카(森高千里)가 새턴으로 등장

일본의 인기가수 모리타카(森高千里)가 새턴 소프트로 등장한다. 우선 「DDM-아무로나미에」를 떠올리는 이 소프트 타이틀의 명칭은 「러브 선샤인」으로 「DDM-아무로나미에」와는 기본 구성이 약간 다르다. 「러브 선샤인」은 화면 상의 메뉴를 클릭하면 모리타카의 곡들을 들을 수 있는 멀티 미디어 소프트이다. 수록곡은 그녀의 최신곡인 「스위트 캔디(SWEET CANDY)」를 비롯 모두 10곡으로 플레이어는 각 곡들을 비디오 클립이나 레코딩 장면 등의 배경과 함께 감상할 수 있도록 제작되었다.



이 소프트의 발매 예정일은 9월 11일이며 CD 2장에 가격은 6,800엔이다. 판매점은 일본내 새턴 소프트 취급점은 물론 로손에서도 예약 판매가 가능하다.

「철권3 - 배틀 트랙」 발매

남코의 디지 그루브(DIGI GROOVE) 시리즈 제1탄으로 음악 시디 「철권3 - 배틀 트랙」이 발매된다. 이 CD는 남코의 철권 사운드 팀의 오리지널 어레인지곡 3곡을 포함해 인기 아티스트들이 직접 참가해 제작한 클럽 테크노풍의 최신 어레인지 13곡이 수록될 예정이다. 일본 포니캐니언에서 발매되는 「철권3 - 배틀 트랙」의 발매 예정일은 8월 20일이며 가격은 2,854엔으로 책정되었다.



세가, 3DFX 칩 사용 계획 취소

세가 엔터테인먼트가 새턴의 차기 모델이 될 차세대 게임기에 3Dfx 인터랙티브사의 칩 세트를 사용하려던 당초의 계획을 취소했다. 3Dfx4에 따르면 세가는 차세대 게임기용 칩 세트 개발을 위한 계약을 지난 3월 체결하고 이 계약에 의거 필요한 자금을 조달해 왔으며 이와는 별도로 세가는 약 2백만달러를 3Dfx에 투자한 바 있다고 한다.

세가 대변인은 역시 3Dfx 칩 세트 사용 계획을 취소한 것이 사실이라고 밝혔으나 이유는 설명 하지 않았다. 한편 3Dfx의 그레그 발라드 대표이사는 1998 회계년도 예상 매출액에서 세가와의 계약이 차지하는 비중은 10% 미만이라고 밝혔으며 3Dfx는 세가의 이번 결정이 계약 위반에 해당하며 법적 대응책을 고려 중이라고 밝혔다.

'이럴 수가!'

게임계 초특급 소문 추적

마쓰시타의 M2포기는 3DO팬들에게 충격을 줌과 동시에 많은 사람들을 실망시켰다. 이런 격동의 시간이 가는 동안 우리들 곁에는 수많은 소문들이 돌아다니는데... 챔프는 이러한 소문, 루머들을 일본과 미국의 정보통들로부터 진위여부를 파헤친다

소문1 스퀘어가 현재까지 전혀 발표되지 않은 새로운 RPG를 제작중이다

■해설 : 사실이다. 그 RPG의 공개는 지난 7월 말 일본 동경에서 있었던 점프 페스티벌에서 처음으로 행해졌다. 정식명칭은 「제노기아스」. 지금까지 나왔던 게임들의 속편이 아닌 완전 오리지널 게임이다. 이 페스티벌은 극도의 보안 속에서 이루어 졌는데 이는 스퀘어와 슈에이사 사이의 계약 때문이었다고 한다. 이 회장에서는 동화상과 게임장면들이 공개되었다고 하는데 그 완성도는 사람들의 상상을 뛰어넘을 정도로 대단했다고 한다. 이 자리에 참석한 모든 이들이 절찬에 마지 않았고 스퀘어 최대의 기대작이 될 것이라는 평을 했다고 한다. 12월 공개로 예상되고 있는 패러사이트 이브와는 완전히 다른방식의 게임이라고...

이 게임에 대해 챔프에서 어렵게 알아낸 정보를 소개하자면

1. 이 게임은 로봇물과 미소녀물을 조합시킨 RPG다.
2. 매니어들을 대상으로 만든 게임이다.
3. 8월 말에 정식 발표가 있을 것이다.
4. 백그라운드는 3D, 캐릭터는 스프라이트를 사용한 그랜디아 방식의 게임이다.
5. 어떤 거대 메이커와의 공동개발, 혹은 FFT의 경우처럼 모 대작을 만든 팀을 이용한 개발이다.

로봇과 미소녀게임은 열광적인 매니어들을 많이 가지고 있는 분야. 약간 계열은 다르다고 할 수 있지만 사쿠라 대전도 미소녀와 로봇을 접목시켜 성공한 케이스라 할 수 있다. 지금까지 거의 미개척 분야인 만큼 스퀘어의 시도가 어떤 결과를 맺을지는 상당히 궁금한 부분이 아닐 수 없다. 미소녀가 등장한다는 부분에서 추측해 보자면 혹시 코나미에서 이적한 도끼메끼팀이 투입되었을 가능성도 있다. 특히 그랜디아와 비슷한 방식이라는 점이 관심을 끄는데 연기를 계속하고 있는 그랜디아의 발매가 더 연기된다면 멋진 한판 승부가 전개될 가능성도 있다.(사실 4번 부분은 아직 확실치가 않다. 스퀘어가 그랜디아 타입의 게임을 만들고 있는 것은 확실하지만 그것이 〔제노기아스〕인지는 분명치 않다. 90% 정도는 맞다고 생각하지만...) 하여튼 상세한 정보는 챔프 다음호를 기대하시길!



3D배경에 2D그래픽이라면...

소문2 스퀘어가 춘소프트의 스탭들을 빼내서 이상한 던전 시리즈의 속편을 만든다

■해설 : 사실이 아니다. 일단 그런 게임이 제작 되는 것은 맞지만 FFT의 경우와는 좀 틀리다. 일단 시렌의 아버지라고 할 수 있는 나까무라 코우이치씨가 직접 감수를 하고 있다는 점이다. 그리고 이상한 던전이라는 이름은 춘소프트에 저작권이 있으므로 춘소프트의 허가없이 만드는 것은 불가능 하다. 이 작품의 정식 명칭은 「초코보의 이상한 던전」. 발매는 가을로 예정되어 있다. 내용은 지금까지의 시리즈와 비슷한데 FF 시지즈에 등장하는 각종 몬스터나 소환수와의 싸움이 주가 될것이라고 한다. 프로그램의 제작은 스퀘어가, 캐릭터 관계는 반프레스토에서도 참여하게 된다. 게임 진행은 초코보가 홀로 등장한다기 보다는 누군가를 등에 태우는 형태로 진행될 것 같다. 그것이 누구일지는 아직 의문이지만 FF시리즈의 등장인물이 될 가능성도 있다. 한마디로 이 작품은 스퀘어와 반프레스토, 춘소프트가 합작하는 형태로 제작되는 것이지 스카우트의 산물이라 보기는 힘들다. 일본의 관계자들의 이야기로는 시리즈의 정식 3탄으로 보기에 무리가 없다고 한다. 왜 춘소프트가 정식으로 참여하지 않느냐에 대해서는 의견들이 많은데 춘소프트의 나까무라 사장이 마리걸 프로젝트의 일원이기 때문이라는 추측이 난무하고 있으며 또 생각할 수 있는 것이 닌텐도와의 계약문제이다. 그리고 요즘 스퀘어가 꾸준히 시도하는 스퀘어와 거대 게임제작사들과의 합작품 중 하나라고 보아도 좋을 듯하다. 이로서 춘소프트 대작들의 속편은 모두 SS와 PS로 등장하게 되었는데 N64로의 행보가 주목된다.



초코보의 친구인 모구리도 등장을 할까?

소문3 11월에 열릴 예정이었던 PS엑스포가 중지되었다

■해설 : 사실이다. 올해 11월에 거행될 예정이었던 PS엑스포는 중지되었고 앞으로도 열리지 않을 가능성이 많다. 이유는 크게 2가지. 한가지는 동경 게임쇼 때문이다. 이번 9월에 열릴 동경게임쇼는 CESA라는 단체에서 주관하고 있는데 이 단체에서 거대 소프트 회사들을 상대로 동경 게임쇼 이외에는 다른 유사 게임쇼에 참가하지 말 것을 권유했다는 것이다. 하지만 더 큰 이유는 소니가 더 이상 PS엑스포를 열 필요성을 느끼지 못하기 때문이다. 과거 엑스포가 열린 것은 상대적으로 세가에 밀리던 소니가 서드파티들을 위해 홍보의 장을 열어주기 위해 개최한 것이다. 그 시도는 훌륭하게



팬들에게는 아쉬운 소식이다

성공하기는 했지만 현재는 거의 PS의 천하라고 해도 과언이 아닌 상황. 당분간 타 게임기들의 추격은 힘들 정도로 차이가 벌어진 데다가 비슷한 성격의 행사인 동경게임쇼가 생긴 상황에서, 소니는 엑스포를 여는 것 보다 동경게임쇼에 치중하는 것이 더 낫다는 판단을 내리고 주최자의 입장에서 물러나 버린 것이다. 때문에 엑스포는 중지되었지만 서드파티들이나 잡지사들이 주최하는 비슷한 성격의 행사가 열릴 가능성은 많다.

소문4 소니의 초대작 RPG가 발표를 앞두고 있다!

■**해설** : 사실이다. 이 작품은 소니가 극비리에 제작하고 있는 비밀무기다. 때문에 발표된 정보는 전혀 없다. 말려진 것이라고는 이번 동경게임쇼에서 이 작품이 소니부스의 메인이 될 것이라는 정보뿐! 이제 대작 RPG회사로 인정받고 있는 소니가 자신하고 있는 작품인 만큼 모두들 다음 호를 기대하시길!


소니의 획신적인 그란스트림전기

소문5 스퀘어, 또다시 캡콤의 바이오 해저드 개발진 스카웃?

■**해설** : 사실이다. 스카웃 대상은 미노우에씨로 바이오해저드를 만든 중요 스탭중 한사람이다. 그 사람은 지금 호놀룰루에 있는 스퀘어 아메리카에서 일하고 있는데, 현재로서는 FF9의 작업에 참가할 가능성이 높다고 한다. 스퀘어의 스탭스카웃에는 이제 거의 만성이 되어있다시피 한데 혹시 패러사이트이브의 제작에 관여하고 있는지도...?

소문6 미국에서 PS의 잠재력을 측정할 수 있는 프로그램을 만들었다는데...

■**해설** : 미국에서 PS의 잠재력을 측정할 수 있는 프로그램을 만들었다는 데...


이것이 퍼포먼스 아날라이저다

맞다고도 틀리다고도 하기 힘들다. 그런 프로그램이 있기는 하지만 미국에서 독자적으로 만든 것도 아니고 용도도 약간 다르기 때문이다. 그 프로그램의 정체는 지난 7월호의 소문추적에서 발표했던 2세대 개발툴「퍼포먼스 아날라이저」다. 이 개발툴의 특징은 프로그램에서 비 효율적인 부분을 찾아내어 보다 효율좋은 프로그램을 짜게 해주는 것인데 이 과정에서 지금까지 나와있는 게임들이 얼마나 효율적으로 PS를 활용했는가를 판단할 수 있다고 한다.

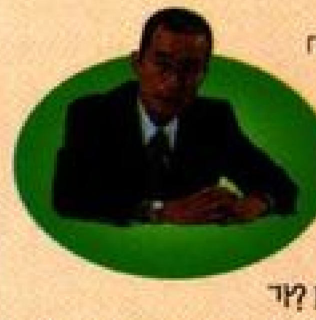
소문7 세가의 새로운 하드에 들어갈 CPU가 결정?

■**해설** : 아직 확실하게 결정된 것은 아니다. 일부 사이트에서 3DFX칩이 취소되고 비디오로직사와 NEC가 공동개발하고 있는 PowerVR칩이 결정된 것 같다는 발표가 있었지만 아직 세가로 부터의 공식적인 답변은 전혀 없다. 그리고 과연 히다치의 SH-2 CPU에서 익힌 테크닉을 활용할 수 있는 SH-4의 기용을 포기할 것이냐 하는 것도 분명치 않다. 그러니 아직 더 기다려 보아야 한다는 결론. 하지만 현재처럼 SS의 입지가 좁아지는 상황에서 더 이상 결정을 미루는 것도 힘든 일인만큼 조만간 발표가 있을 것이다. 참고로 적어도 내년에는 차세대 기종에 대한 정식 발표가 있을 것이라는 세가 관계자의 코멘트가 있었다.

소문8 패러사이트 이브는 하이 레졸루션을 사용하고 있다!

■**해설** : 아니다. 패러사이트 이브에서 고해상도를 사용하는 것은 무비장면이고 그밖의 장면은 전부 저해상도다. 참고로 약간의 패러사이트이브에 대한 신정보를 소개하자면 현재 작업 진행도는 시나리오와 맵은 거의 완성. 프로그램은 약 70%정도의 완성도를 보이고 있다. 현재는 프로그래밍과 랜더링 작업을 진행중이다! 그리고 FF7과 같은 폴리곤 필드는 등장하지 않으며 FF7의 던전이동과 같은 방식으로 게임이 진행된다. 그리고 전투장면은 따로 존재하지 않고 이동화면에서 바로 적이 등장해 전투가 벌어진다고 한다. 보다 실재감을 느끼게 하기 위한 연출! 그리고 전투는 액티브 배틀을 발전시킨 형태로 게이지가 차면 공격을 하는 것 이외에 적의 공격을 직접 패드를 조작해서 피해야 한다고 한다. 현재로서 예정되어 있는 CD 장수는 2장. 아무래도 작업자의 수가 FF7에 비해 적은 만큼 FF7 보다는 적은 분량의 게임이 될 것이라고 한다. 그리고 9월의 게임쇼에서 동영상이 공개될 예정이다.

M2의 새로운 가능성을 쫓는다.



「M2」라는 고속화상처리기술을 사용한 이 머신은 왜 발매되지 않았을까? 그리고 깊은 노하우를 쌓아온 M2 테크놀러지는 그냥 사장되고 마는가? M2와 그에 대응한 소프트 연구개발을 진행하고 있던 파나소닉 윈더테인먼트의 무라시타 사장에게 인터뷰를 요청했다.

무라시타 사장은 포기할 수 밖에 없었던 경위를

"게임 대기업 3사가 출혈경쟁을 벌리는 게임업계에 게임전용기로만 진출하는 것은 역부족이었다고 판단한 것은 사실이다. 확실히 말해 기존 32비트 차세대 게임기에 비해 M2의 지명도라는 것은 제로에 가깝다. 제로인 것을 일으켜 세우려고 할 때에 3사와 완전히 같은 게임 전용기로 시장에 내놓으면 출혈할 것은 뻔한 결과이다. 그래서 현재만을 생각하지 않고 차세대에 대응한 M2의 기술을 사용한 머신을 제공하는 편이 유저를 위한 일이고 유저가 반기는 일이 아닌가 생각해서 판단했다"

무라시타 사장은 힘든 표정을 애써 감추면서 M2를 포기할 수 밖에 없었던 경위를 이렇게 말했다. 삼성의 3DO를 경험한 유저라면 누구라도 알 수 있듯이 3DO, M2 기종은 매니어들로서는 그렇게 기다려지지 않는 게임기임에는 틀림없다는 것을 알 수 있을 것이다. 그래서 마쓰시타는 게임기 전용만이 아닌 차세대 멀티미디어기기를 창출하려 하는 것이다. 그렇다면 무라시타 사장이 말한 차세대에 대응한 머신이란 과연 어떤 것인가? 더욱 자세히 들어볼 필요가 있다.

"하드의 스펙만 있으면 과연 유저는 만족할까라는 스스로의 질문에 부딪쳤다. 답은 '아니다' 이다. M2라는 테크놀러지는 스펙적으로는 확실히 최첨단 기계이다. 게임 전용기의 틀을 능가한 능력을 가지고 있다고 해도 과언이 아니다. 그것을 생각하면 이 M2라는 기술은 매우 응용 용도가 넓어지는 것이다. 게임만을 직선적으로 깊게 따라가는 것이 아니라 공업, 산업, 교육 등 모든 필요성에 대응할 수 있는 머신을 제공하고 싶다"

M2의 미래상은 만능 멀티기기이다. 물론 그 범주에 게임이라는 요소를 더욱 부각시킴에는 틀림이 없을 것이다. 무라시타 사장의 말대로 공업, 산업, 교육을 만족시키는 멀티 기기라면 분명이 일반 가정에 등장하는 대중성 있는 머신일 것으로 보인다.

"구체적으로 말하면 현재 M2의 가능성을 여러가지로 모색하고 있다. 산업용, 공업용, 교육용, 오락용, 그리고 네크워크 방면까지도. 지금은 그것을 각기 따로 연구하고 있지만 장래적으로 분야들을 융합해서 하나의 머신으로 창출하려 하고 있다."

마쓰시타는 머신의 저변화를 위해 가정용 멀티 기기를 선택했다. 무라시타 사장은 이미 아케이드 게임용 기판으로서 실용단계에 들어갔다고 밝혔다. 이미 유명한 아케이드 몇몇 개발사에 M2보드를 제공하고 있다고 한다. 또한 플라이트 시뮬레이터와 드라이브 시뮬레이터 등 산업분야에서 이미 몇개사에서 타진을 받고 있다고 한다.

M2 '망했다' 라고 단정짓기에는 마쓰시타의 비전이 너무 크다. 현재 PS2니, 새턴2니 하며 이미 벌써부터 차차세대기에 대한 기대도가 높아져만 가는 우리의 기억속에서 퇴보가 아닌 전진을 위한 잠시 움츠림을 취해보는 커다란 M2가 보이는 듯하다.

올 가을의 무료함은 내게 맡겨라!

프론트 미션2

세부 스토리의 공개와 캐릭터들의 등장으로 모든 이들의 기대를 독점하고 있는 프론트 미션 2. 지난달에 사진만 소개했던 리자는 결국 아군 캐릭터로 밝혀졌다. 에이미아를 보면서 약간 주인공으로는 함량 미달이라 생각했었는데 이 리자야 말로 진정한 히로인이 아닐지. 이번 달에는 지난달에 이어 미션4와 5의 스토리를 소개한다.

- 제작사: 스퀘어
- 장 르: 드라마틱 시뮬레이션 RPG
- 발매예정일: 9월 25일
- 현지발매가: 6800엔



전작과의 차이점은 바로 이곳!

1. 최강의 번처는 존재하지 않는다.


호버링이 가능한 다리도 등장한다

전작의 경우 최강의 원거리 무기를 사용하기만 하면 간단히 최강의 번처가 만들어 져서 모두가 그것만 사용하면 클리어는 문제 없었다. 하지만 이번 작품에서는 부속이 되는 번처의 수를 약 1.5배로 늘리고 모든 무기에 각 유니트에 대한 속성을 부여함으로서 최강 번처의 발생을 막았다.
그리고 전작의 경우 아무리 무거워도 허용중량만 넘지않으면 아무 관계 없었지만 이번에는 무게가 가벼울수록 피탄율의 하락이나 이동력이 생상되는 등의 같은 많은 메리트를 주어서 무분별한 장거리무기 장착을 막았다.

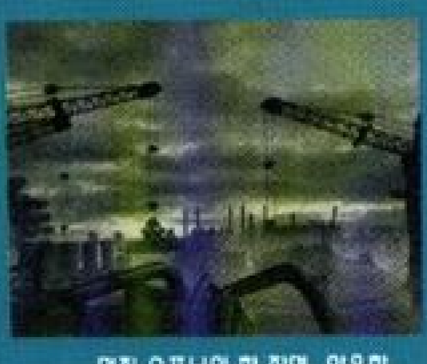
2. 스킬시스템의 변경

이번 작품에서는 파일럿에게 스킬을 장착시키는 것이 가능하다. 전작의 경우 캐릭터마다 익힐 수 있는 스킬이 정해져 있었지만 이번에는 그런 제약이 없어져 마음에 드는 캐릭터를 자유롭게 성장시킬 수 있다.

3. 격투기장 시스템의 변화

격투기장 시스템도 변경되어서 메모리카드를 이용한 대전이 가능해졌다. 그리고 1대1의 대전이 아닌 단체전도 가능하다.

4. 맵상 캐릭터의 실체화


멋진 오프닝의 한 장면. 암울한 공업도시의 분위기다

전작의 경우 자신이 만든 번처와 맵위에 표시되는 번처 사이에 그래픽의 차이가 있었다. 예를 들어 양팔에 다른무기를 장착해도 맵상 그래픽에는 같은 무기가 달린 것으로 나오는 등... 하지만 이번에는 그런 차이점을 완전히 제거했다.

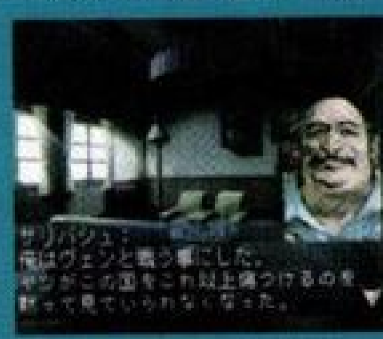

미션중에는 이러한 거대 보스도 등장한다

스토리 다이제스트

미션4 도칸디 시티

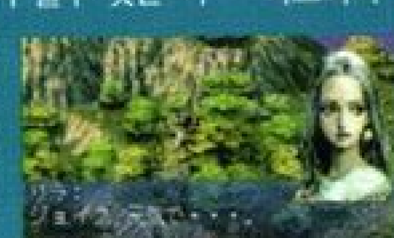
누구를 위한 혁명인가!

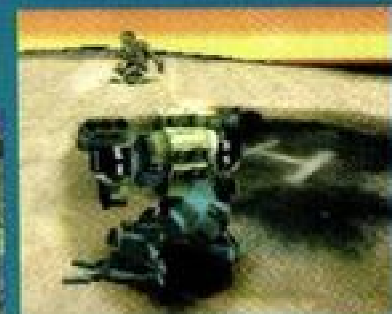
벤의 추적을 뿌리치고 수도 다카를 벗어난 아슈일행은 그들을 국외로 탈출시켜줄 박소미티의 지부가 있는 상업도시 도칸디로 향한다. 하지만 일행이 그곳에서 발견한 것은 벤의 다카 폭격에 대해 극도로 분노하고 있는 사리바슈였다. 폭격기에 의한 무차별 폭격, 그로인한 수많은 민간인들의 죽음에 분노하여 극도의 흥분상태에 있는 그를 보며 일행은 그에게 잠시 쉴수 있는 시간을 주기로 하며 도칸디의 산책에 나서기로 한다. 도칸디의 거리를 바라보며 상념에 잠기는 아슈. 그의 고향은 이 부근이었던 것이다. 도칸디와 아롤데슈에 대한 추억을 토마스에게 이야기하던 아슈는 벤이 혁명을 일으킨 이유가 무엇인지 다시한번 생각하게 된다.


벤과 싸울 것을 결의하는 사리바슈

탈출 그리고 헤어짐

마음을 진정시킨 사리바슈는 앗슈일행을 국외로 탈출시키기 위한 방법을 설명한다. 그 계획은 현재 OCU 군이 전개하고 있는 포로구출작전에 편승하는 것이다. 이 계획의 포인트는 오늘 밤까지 남쪽 해변에 도착해야 한다는 것. 출발준비를 서두르는 아슈일행에게 사리바슈는 벤을 쓰러트리기


리리는 죠이스와의 만남을 아쉬워 한다


쿠테타 군의 공격에 직면하는 일행

위해 아롤데쉬에 남아 힘을 빌려달라고 한다. 하지만 자신의 고향이 더 이상 전장에 휩싸이는 것을 원치 않는 아슈, 하루라도 빨리 외국으로 탈출하고 싶어하는 에이미아는 그 요청을 거절하지만 토마스와 로스웰, 로키 일행은 그 의견을 따라 아롤데쉬에 남기로 결정한다.

탈출작전을 위해 사리바슈의 부하와 리라의 안내를 받으며 해변으로 출발하는 아슈일행. 무사히 해변에 도착해서 OCU군이 보낸 헬기를 기다리고 있던 일행은 갑자기 혁명군들의 공격을 받게 된다. 같이 출동한 혁명군의 헬기에서는 벤의 목소리가 들리는데... 전투가 끝난 뒤 아슈의 번처에 헬기가 도착했다는 무선이 온다. 이로서 리미안기지 급습에서 시작된 애쉬들의 역경은 일단 종말을 고한 것이다.

미션5 리미안베이스

두명의 스파이

애쉬들이 아롤데슈로부터의 탈출에 성공했을 때 혁명군의 의해 점령당한 리미안 주둔기지를 먼곳에서 바라보는 두사람의 여성이 있었다. OCU육방군에 소속되어 있는 여성 정보부원인 리자스 탠리와 사유리 비츠즈카는 자신들이 타고온 번처를 숲에 숨기고 뭔가 정보를 얻으려 하고 있었다.



포로들을 발견한 사유리



멋진 배경신은 압권!

왜 그녀들이 리미안기지를 감시하고 있는지는 분명치 않지만 아직 목적을 달성하지는 못한 것 같다. 그러던 중 사유리는 포로가 되어 혁명군의 헬기로 들어가고 있는 OCU병사들의 모습을 발견하게 된다. 아무리 별도의 목적이 있다고는 해도 포로를 구출한다는 명목을 가지고 있는 리사일행이 그것을 방관할 수는 없는 일. 그녀들은 OCU 군의 구출부대와 합류해 대규모 포로구출작전을 실행하게 되는데...

크리브 재등장!



리자는 포로구출에 나선다

전송헬기의 이동을 저지해야 한다는 불리한 전황하에서 공격을 해야했던 리사일행. 거기다가 산악지형에서는 기동력을 충분히 발휘할 수 없는 보행형태의 번처를 가진 그녀들에 비해 혁명군들은 높은 기동성을 자랑하는 전투헬기로 공격을 가해왔다. 그런 불리한 전황속에서도 리사일행의 정확한 판단과 총해부의 전력으로 포로들이 탄 헬기를 보호하면서 혁명군의 전멸에 성공한 OCU군. 호위를 잃어버린 전송헬기는 항거를 포기하고 포로를 무사히 해방시킨다. 그 포로들중에 눈에띄는 한사람의 사나이가 있었으니 바로 아슈들의 탈출을 위해 자신을 희생한 그림 바닥이었다.



리자는 그림을 데리고 가기로 결정한다

임무를 위해

리자일행은 포로들을 데리고 동쪽 국경으로 향한다. 여정 끝에 OCU의 임해사령부에 도착한 일행. 그림에게 리미안주유기지의 창고에 낯설은 컨테이너가 없었냐고 물어보는 리자. 그림은 대답하면서도 이유를 묻지만 리사일행은 한마디로 거절한다. 게다가 이곳에서 한 이야기는 절대 다른곳에서는 말하지 말라고 다짐받는다. 당신들은 이제곧 본국으로 송환될 것이라고 하면서. 하지만 그런 그녀들의 말을 거부하는 그림. 자신의 위험을 감수하면서까지 일행을 걱정했던 그가 동료들의 안부도 모른채 돌아가는 것을 거부한 것은 어떻게보면 당연한 일이었다. 그의 굳은 결심에 마음이 움직인 리사일행은 그를 자신들과 같이 행동하게 한다. 그녀들의 다음 목표는 도칸디. 이로서 리사일행과 그림의 새로운 이야기가 전개되는 것이다.



리자 스탠리 (26세)
OCU육방군 정보부정보제2과의 대위로 소속되어있는 여성. 명쾌한 두뇌와 냉정한 성격으로 부대내에서도 독자적인 권한을 가지고 있으며 단독 임무를 받는 경우가 많다.

사유리 미츠즈카 (21세)
OCU육방군정보부 정보2과의 소위로서 리자의 부하. 외견에서 느낄 수 있듯이 약간 어린애같은 성격이 남아있고 가끔 무대포같은 행동으로 리자에게 나무람을 받는다. 리자와는 자매같은 존재.

도밍고 카이아트
원래는 OCU의 육군특수부대요원. 번처 뿐만이 아니라 각종 병기의 조작자격을 가지고 있다. 백병전의 서바이벌기술과 암살기법에도 능함. 과거 실전중에 포로가된 토마스를 구출한 적이 있다.

앤드류 F 호드맨
OCU의 육군대령으로 벤에게 감금당한 OCU 병사들을 구출하기 위해 파견된 포로구출부대의 사령관. 고압적인 태도로 리자, 사유리들의 평가는 나쁘다.

고슈 귀안다
아롤데쉬군의 모든 군대에 대한 최고 사령관이자 최고 권력자. 사관학교를 졸업한 엘리트 군인이지만 쿠데타 발생시 벤에 의해 감금당한다.

파이크 A 라이샤워
연합중앙정보국의 에이전트. 대학 졸업후에 입국해서 뛰어난 머리회전과 우수한 지도력을 인정받아 요직을 차지하게 되었다.

PS 특보

드래곤 변신시스템의 정체가 밝혀졌다

브레스 오브 파이어3

- 제작사: 캡콤
- 장 르: RPG
- 현지발매일: 9월 11일
- 현지발매가: 5800엔

이제 발매가 한달앞으로 다가온 브레스오브 파이어Ⅲ. 이번호에서는 주인공이 드래곤으로 변신하게 되는 시스템을 공개한다. 진의 조합에 따라 수많은 드래곤이 등장한다는 이 시스템. 과연 어떠한 역할을 하는 것일까?



궁극의 드래곤을 찾아 3만리!



상대방을 순식간에 저세상으로 보내버린다

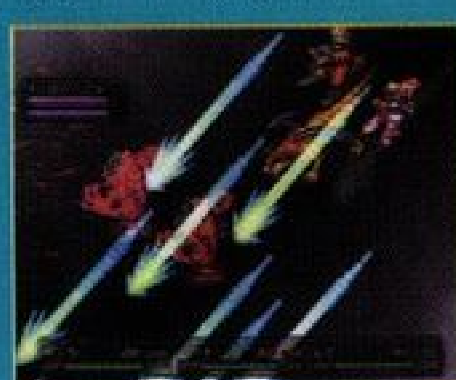
합체에 사용되는 진은 모두 18종류가 존재하는데 3개를 모음에 따라 변신이 가능하다. 변신해 있는 동안은 공격력 방어력이 올라가고 드래곤 특유의 기술을 사용할 수 도 있지만, 드래곤으로 변신해 있는 동안은 AP를 소비하게 되므로 AP가 떨어지게 되면 본래의 모습으로 돌아간다.



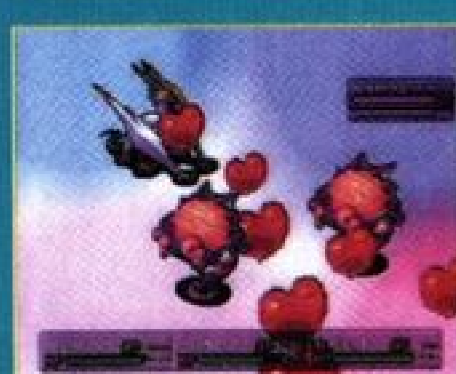
베히모스 드래곤의 돌진!

동료의 힘을 빌어 특수한 용으로!

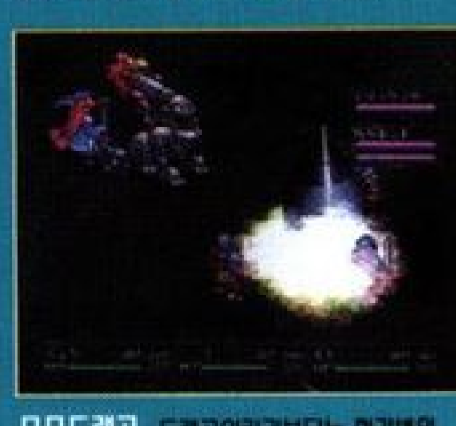
「퓨전의 진」을 사용하면 아군의 힘을 빌어서 특수한 드래곤으로의 변신이 가능하다. 그렇게 해서 나온 드래곤은 형태나 변신패턴 등이 모두 다 독자적인 형태. 동료중 어느 사람의힘을 빌리는가는 캐릭터끼리의 상성에 따라 결정된다.



레이드래곤. 레이의 힘을 받은 드래곤. 강력한 공격마법인 템페스트를 사용한다



니나드래곤. 템프테이션 공격으로 적의 공격, 전투의욕, 방어력, 빠르기를 떨어트린다

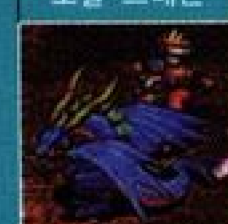


모모드래곤. 드래곤이라기보다는 철갑병의 모습. 머리에서 거대한 나방탄을 발사한다

드래곤은 4타입

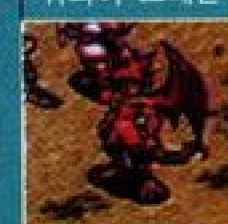
변신하는 드래곤은 4가지 타입으로 나뉘어지게 된다. 드래곤의 속성은 색으로 결정되는데 색이 틀리면 형태가 같아도 전혀 다른 드래곤이 된다.

노말 드래곤



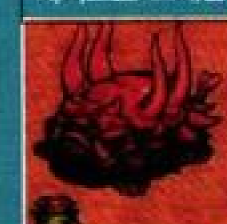
가장 많은 변신 패턴. 능력이 균등하게 올라간다

워리어 드래곤



공격과 스피드가 우수한 전사타입

베히모스 드래곤



박력만점의 거대 드래곤. 최강 형태리 될 수 있다



금색의 드래곤은 통상보다 높은 능력을 가지고 있다

신 등장인물 소개



가란드

거대한 창을 자유자재로 구사하는 괴력의 소유자. 그 힘은 흉악한 악당들 조차도 두려워 한다. 과거등이 모두 베일에 싸인 의문의 인물.



페코로스

식물실험농장인 프란토에서 태어난 양파의 변종. 보통때는 양파에 다리가 달린 형태지만 전투시에는 사람 형상으로 변신한다.

신감각 폴리곤 액션게임 툼 레이더스의 속편 발표

툼레이더2

PS 특보

■제작사: 빅터 인터랙티브 소프트웨어
■장 르: 3D액션 어드벤쳐
■현지발매일: 1998년 1월
■현지발매가: 미정

섬세한 액션, 차원높은 퍼즐로 유명한 툼레이더2의 새로운 정보가 입수되었다. 지난번에 알려졌던 베네치아를 지나 이번에는 중국, 고대 황제의 사이안 단검이 이번 모험의 목표다.



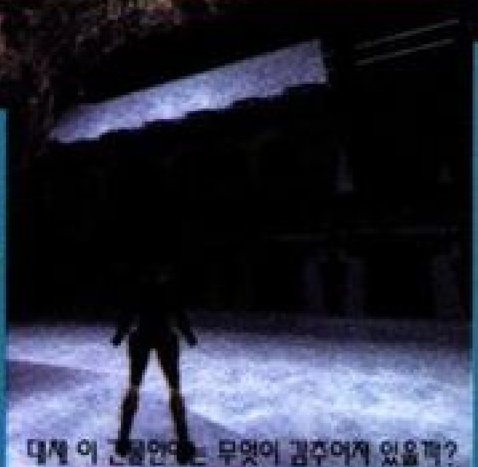
세계의 비보들을 향한 레이라의 화려한 외출

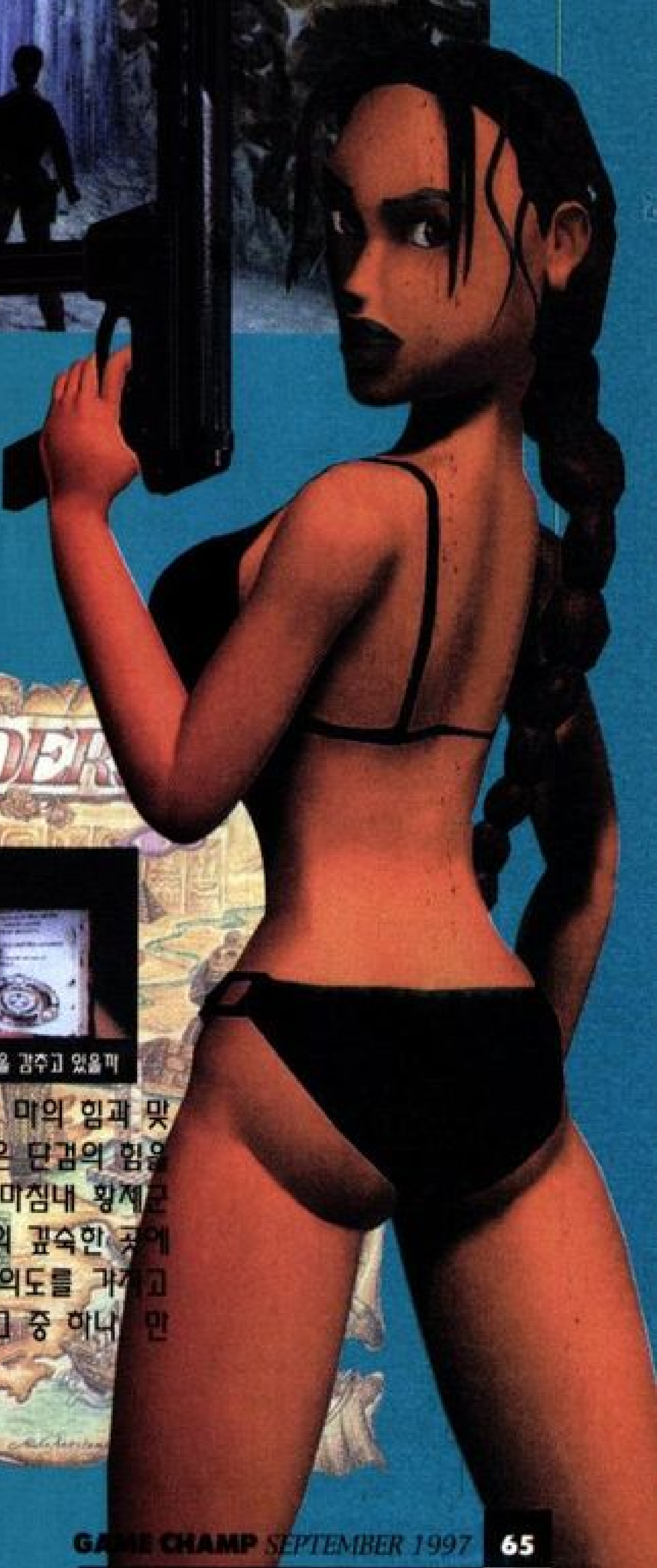
우리나라에서보다 유럽 유럽등지에서 더 큰 호평을 받고 있는 툼레이더2. 특히 유럽에서는 패션잡지의 표지로 실리기도 하고, E3쇼에서는 유명 영화배우가 게이라의 코스플레이를 하고 나온 경우도 있었때. 과연 2는 우리나라 유저들에게 어떤 평가를 받을 것인가?

몰입도를 높이는 예술적인 필드

게임의 메인이 되는 것은 뭐니뭐니해도 필드. 플레이어가 조작하는 레이라를 방해하는 적의 배치와 트랩들의 위치도 절묘하다. 그 플레이어를 짜증나게 만드는 필드는 마치 게임속에서 모험을 직접 체험하게 하는 듯한 리얼감을 가진다. 그리고 항상 죽음을 염두에 두어야 하는 스릴있는 전개는 많은 팬들을 매료시킬 것이다.


침몰선 안의 레이라


대체 이 건물안에는 무엇이 감추어져 있을까?

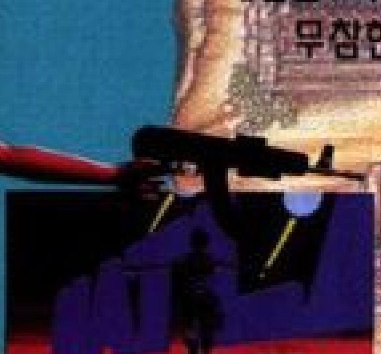


STORY

전설에 사이안의 단검으로 심장을 꿰뚫은 사람은 전설의 힘을 얻는다고 한다. 고대 중국 황제는 그 전설의 힘의 보유자였는데 그 힘은 상상을 초월하는 것이어서 중국 전체로 패권을 확대해 갔다. 하지만 마지막 싸움은 무참한 패배로 끝났다. 많은 사람들이 복종을 맹세였지만 티벳의 승병들은 용맹하게도 마의 힘과 맞서서 싸울 것을 원했던 것이다. 그리고 승병들은 단검의 힘을 알아채고 황제의 심장으로부터 단검을 빼내어 마침내 황제군을 물리치는데 성공했다. 그리고 단검은 만리장성의 깊숙한 곳에 봉인되었다... 때는 현대. 3개의 파티가 각각의 의도를 가지고 전설의 단검을 손에 넣으려 하고 있다. 레이라도 그 중 하나. 만리장성의 봉인된 문이 지금 서서히 열리고 있다.


이 팔찌는 어떤 비밀을 감추고 있을까


이번에는 시가지 액션이 강화된다


드디어 무대로의 잠입이다

SS 특보

운명의 만남으로 떠나는 모험의 세계!

아 젤 -팬저 드래군 RPG-

■장 르 : RPG
■제작사 : 세가
■현지발매일 : 97년 가을 예정
■현지발매가 : 미정

드래곤과 친구가 되어 창공을 모험하는 신감각 RPG. 드디어 그 화려한 오프닝이 모습을 드러냈다. 이번 호에는 오프닝 무대를 긴급 공개하며 아젤만의 특징인 「LCS(록온 커뮤니케이션 시스템)」에 대해서 알아 보기로 하자.



오프닝 무비 대공개!

정말 오래 기다렸다. 한동안 소식이 뜸하던 「아젤」의 새로운 정보가 공개되었다. 바로 초화 오프닝 무비. 게다가 완성 버전의 오프닝은 런닝타임이 8분 30초나 되는 초호화 무비라고 한다. 그러면 이제 환상적인 오프닝의 세계로 들어가 보자.

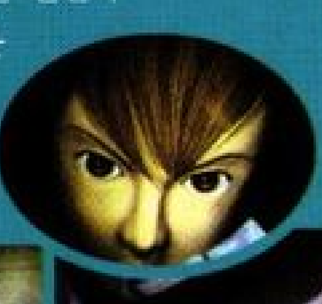
운명의 만남!



제국 유적 발굴소의 경비를 보고 있던 엣지는 매일 반복되는 따분한 일에 싫증을 느끼고 있었다. 그러던 중 돌연 유적 내에서 총성이 들려오게 된다.



어느덧 싸움은 끝나고 주위는 조용해 진다. 주인공은 이 싸움으로 인해 찢어진 철판 사이로 어여쁜 소녀가 잠들어 있는 것을 발견하게 된다. 바로 운명적인 만남이란 이런 것을 말하는 걸까?



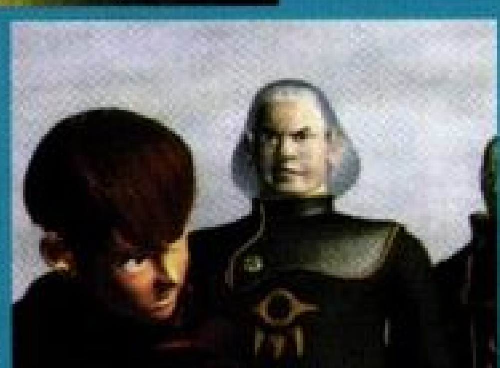






한편 유적 깊은 곳에서는 거대한 공생생물이 나타나 엣지를 습격해 온다. 비록 총은 가지고 있지만 과연 이 녀석을 물리칠 수 있을까?





어떻게든 위기를 가까스로 모면한 엣지. 하지만 동료들은 이미 클레이맨이 이끄는 반란군에게 무참하게 살해되었다. 복수감에 불타는 엣지. 드디어 모험의 세계로 떠나게 된다.

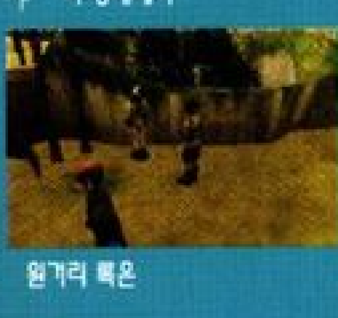
록온 시스템 검증!

항상 드래곤과 친구처럼 지내게 되는 엣지지만 일단 마을에 들어오면 혼자서 행동해야 한다. 일단 신기한 물건이나 사람을 만나면 「LCS(록온 커뮤니케이션 시스템)」을 이용해 정보를 모아야 한다.

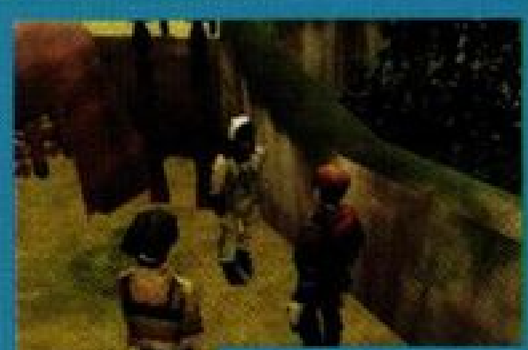
록온 방법은 일단 커서를 방향키로 움직여 궁금한 곳에 맞고 조사하는 것이다. 특히 이 기능을 원거리에서 사용하면 사람들의 대화를 도청할 수 있으며 가까이에서 실행하면 선택한 사람과 직접 대화가 가능하다.



이 상태에서



원거리 록온



대화를 나눌 수 있다



이번에는 근거리 록온!

신캐릭터 등장

주인공이 있으면 동료 캐릭터가 있기 마련인 것이 바로 RPG. 이번에는 두명의 새로운 동료를 소개하도록 한다.



갓슈

도적단 시카의 일원. 각지에 흩어져 있는 유적에서 물건을 훔쳐 내다팔은 돈으로 살아가고 있다. 치열한 전투로 오른 손을 잃고 의수로 살아가고 있으며 얼굴에도 큰 상처가 남아 있다.



파에트

유적에서 나온 발굴물을 독자적으로 연구하는 청년으로 이에 관한 많은 지식을 가지고 있다. 엣지가 여행 도중 들르게 되는 '조아' 마을에 살고 있으며 유적의 수수께끼를 푸는 열쇠를 가지고 있을 지도...

ARC 특보

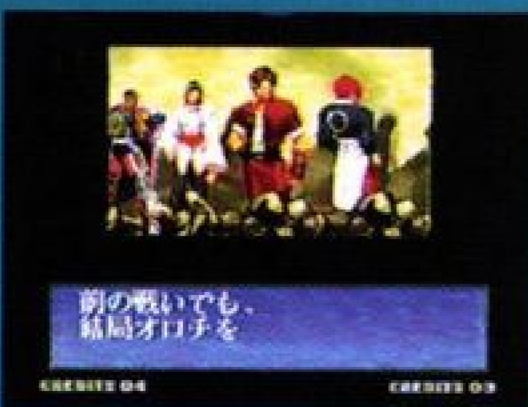


THE KING OF FIGHTERS '97 스페셜 엔딩 대 공개

KOF '97의 완전 공략을 하던 도중 3신기 팀의 엔딩을 마감 몇시간 전에 발견 긴급하게 공개한다. 이로서 KOF 스토리의 중심이 되는 오로치 일족, 쿠사나기 가문, 야가미 가문, 야타 가문 사이의 얽히 설킨 이야기에 대한 비밀이 풀리게 될 것이다.

ARCADE
- ■제작사: SNK
- ■장 르: 격투 액션
- ■난이도: 중

3신기 팀(쿄+이오리+치즈루)의 스페셜 엔딩 + 폭주 캐릭터 선택법 공개



오로치를 쓰러뜨린 3신기 팀의 세 사람

치즈루 : 이렇게 끝내고 싶었어요. 전의 싸움(야타 가문과 오로치와의 혈투)에서도 결국 오로치를 쓰러뜨리지 못하고 봉인하는 것만이 고작이었어요.

오로치 : 바로 그거다. 인간이 나를 쓰러뜨리는 것은 불가능하니까.

치즈루 : 그런... 하지만 그 정도의 공격을 받고 어떻게(서 있을 수가 있지)?

쿄 : 서 있는 게 고작 아닐까? 싸울 힘이 없는 네놈은 절대 우세한 입장이 아냐.

오로치 : 힘이라.. 하지만 오로치의 피를 이은 자가 있다면 그렇게는 말할 수 없겠지.

쿄 : 뭐라구?



오로치는 오로치의 피를 부르고



이오리는 얼굴을 감싸며 괴로워한다



폭주하는 이오리

이오리 : 우오오오! (폭주한다)

오로치 : 쿠사나기와 야타(치즈루)를 죽여라! 그리고 3종의 신기라고 하는 속박에서 빠져나오는거다. 오로치의 아이...야가미여...

이오리 : 오오오오!! (쿄에게 날아든다)

(쿄를 습격할 줄 알았던 이오리가 오로치의 목을 조른다)

오로치 : !!



이오리는 폭주하며 쿄에게 달려들지만



오로치를 공격하는 이오리

이오리 : 우오오오... (오로치의 목을 조르고 있다)

쿄 : 야가미~

?? : 물리치는 자... 쿠사나기여! 이 남자를 저주받은 숙명에서 구하라.

쿄 : 누구냐!

?? : 모든 것이 어긋나버리기 시작한 것은 피의 계약을 맺은 그날, 우리 일족이 오로치에게 빠져버린 그때부터다.



의문의 푸른 불꽃의 등장

쿄 : 우리 일족?... 야가미, 아니, 야사카니 일족이?

??(야사카니 일족의 원혼) : 한 번 범한 과오는 고쳐지지 않고 660년 전부터 반복되어왔다.

계속해서 이어지는 과오와 죄를 이 남자가 한몸에 지고 있다. 쌓여가는 죄는 보상받을 수 있는 것은 아니다. 하지만 죄는 우리 일족 모두의 것. 이 남자만이 짊어져야 하는 것은 아니다.

봉인된 자로서의 역할은 끝났다. 우리들의 죄로부터 이 남자를 구해야 한다. 이오리와 함께 오로치를 쓰러뜨려라. 그리고 1,800년 전의 그 때와 같이 쿠사나다를 지키는 것이다.



저주받은 푸른 불꽃은 선홍빛 불꽃으로 변하고

(푸른 불꽃이 붉은 빛으로 변한다)

쿄 : (눈을 부릅 뜨며) 끝내 버리겠어. 카구라, 같이 싸우겠어?

치즈루 : 해보겠어요. 저도 3신기 수호자의 한 명이니까요.



오로치를 붙잡고 있는 이오리

오로치 : 어리석은...

야가미 가의 힘에 쿠사나기 가의 힘을 충돌시키려는 것인가. 그렇게 하면 네놈들도 죽는다.



쿠사나기가의 힘을 오른 손에 모으고 돌진한다



쿄는 오로치를 쓰러뜨리기로 결심한다

치즈루 : 쿠사나기! 빨리!!

쿄 : 간다!!

이오리 : 오오오오!!! (계속 오로치의 목을 조른다)

쿄 : 야가미!!!

(이오리의 등에 쿄가 쿠사나기의 힘을 발산한다)

이오리는 계속 오로치의 목을 조르고 섬광이 모든 것을 덮는다.

쿄 : 유키... (유키의 모습이 스쳐간다)



쿠사나기 가와 야사카니 가의 힘이 한데 모아지고



쿄의 눈 앞에는 유키의 모습이

오로치의 힘에 폭주하는 이오리 & 레오나 선택법

■ 폭주하는 이오리 : 스타트 누른 상태로 좌, 우, 좌, 우, 좌, 우, 약P+강P

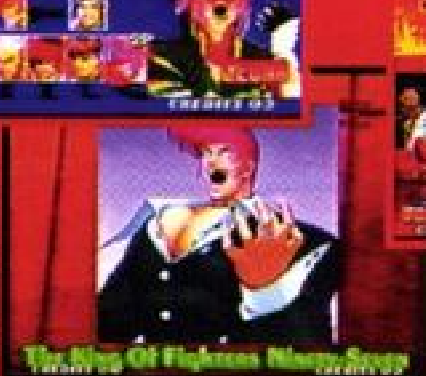
■ 폭주하는 레오나 : 스타트 누른 상태로 상, 하, 상, 하, 상, 하, 약K+강K



폭주 캐릭터들이 선택 화면에 등장!



정상이 아닌 듯한 모습이다

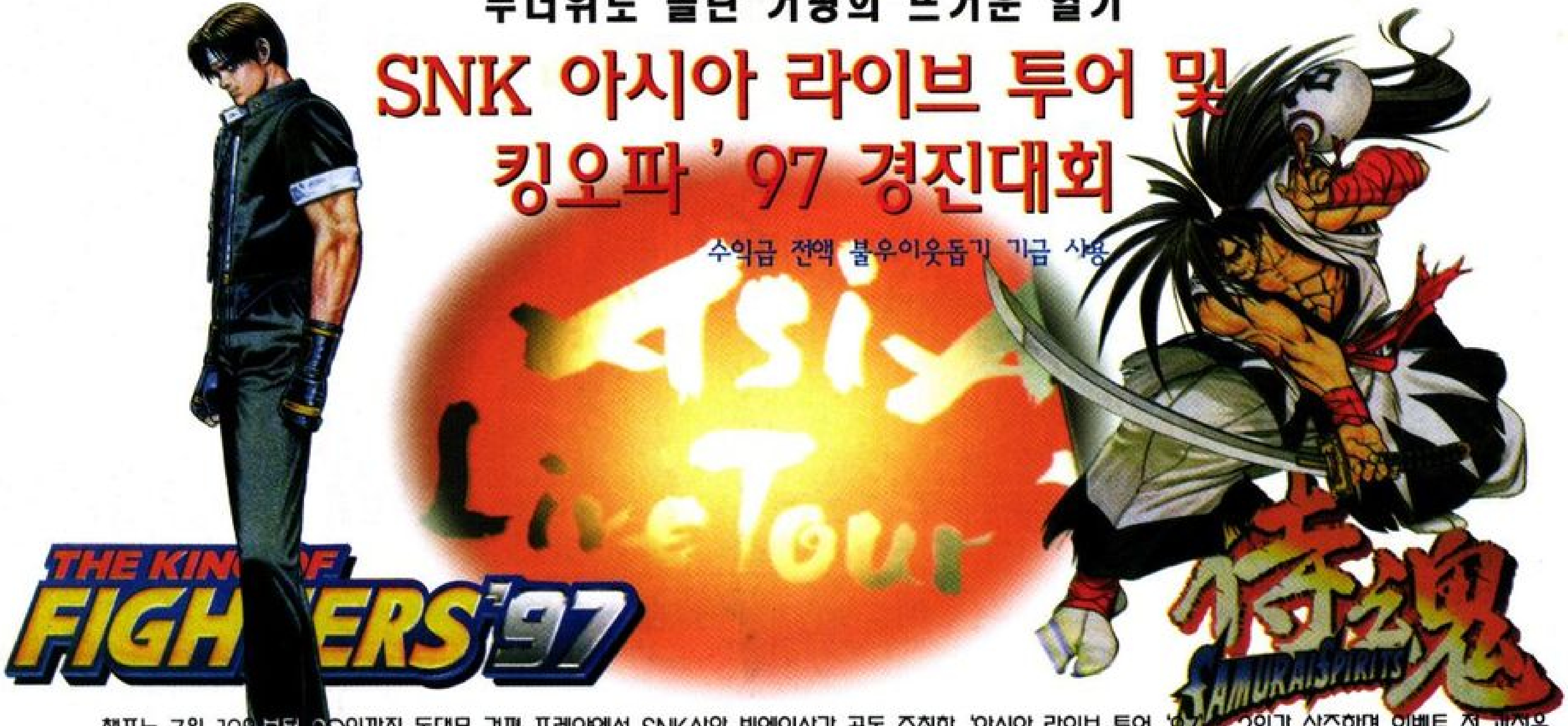


폭주하는 이오리의 승리 포즈

무더위도 놀란 거평의 뜨거운 열기

SNK 아시아 라이브 투어 및 킹오파 '97 경진대회

수익금 전액 불우이웃돕기 기금 사용



챔프는 7월 19일부터 20일까지 동대문 거평 프레야에서 SNK사와 빅에이사가 공동 주최한 '아시아 라이브 투어 '97'을 2일간 상주하며 이벤트 전 과정을 취재했다.

그동안 국내에서 열린 단일 게임 이벤트 중 최대 규모로 평가받고 있는 「SNK 아시아 투어 '97」의 열기는 대단했다. 게임 이벤트 사상 최고의 인파가 몰리고 일본에서는 한국 게이머의 실력을 파악하려 게임왕을 파견하고, 수익금 전액은 불우이웃돕기로 쓰여지는 등 숱한 화제를 불러일으킨 이벤트였다.

국내 최대 규모의 게임 이벤트

지난 7월 19일과 20일에는 국내 게임 이벤트 사상 최대 규모의 SNK 아시아 라이브 투어 '97이 개최됐다. 이 행사는 SNK가 아시아 각국을 순회하며 새로 발매된 자사의 64비트 하드웨어 '하이퍼 네오지오64' 용 「패왕전설64」 신작발표회와 캐릭터 시리즈물의 최고봉 「더 킹 오브 파이터즈 '97」의 경진대회를 겸한 이벤트였다.


드넓은 거평프레야 홀을 가득 메운 킹오파 매니어들



19, 20일 양일간 거평 프레야 10층 이벤트 홀에 입장한 게이머들은 12,000여명에 달했다.(빅에이 추산) 10시부터 시작되는 이벤트에 참가하기 위해 8시 30분부터 동대문 거평 프레야 빌딩 주위에 기나긴 행렬이 늘어서기도 했다. 이 때문에 20일 아침에는 인근 파출소의 경찰들이 출동하는 촌극이 벌어지기도 했다.



진지함 만이 승패를 좌우

게임챔프를 비롯한 여러 게임 종합지에 게재된 참가권을 소지하고 입장한 게이머들은 서로 앞줄에 서서 한번이라도 스틱을 더 잡아보기 위해 경쟁을 하기도 했고 자신의 패배를 인정할 수 없다고 버티는 참가자들 덕분에 SNK와 빅에이 측의 운영 요원들이 애를 먹기도 했다.


손에 땀을 쥐게 하는 예선전 광경


운영 요원들이 참가자들을 통제하느라 애를 먹고 있다

참가자들은 대부분 킹오파 시리즈를 좋아하는 유저들이었지만 '97을 처음 접해 보았기 때문에 실력보다는 순간적인 실수나 운으로 승패가 결정나기도 했다. 그러나 각 PC통신 상에서 활동하는 배틀팀들은 탄탄한 실력을 바탕으로 일반 유저들의 도전을 과감히 뿌리치는 모습을 보여주기도 했다.



경진대회 외에 다양한 이벤트 마련

이번 행사는 그동안 국내에서 열렸던 타 게임 이벤트와는 달리 주최 측에서 전문 이벤트 M.C를 고용해 킹오파에 관한 퀴즈를 낸다거나 일본의 KOF 천재와의 대

참가자 즉석 앙케이트 통계



참가자의 나이 분포



패왕전설64와 킹오파 '97 관심도 비교



챔프 독자 참가율



네오 프린트에 대한 관심도


MEMBER SELECT
MEMBER SELECT
FATAL FURY
TIME
∞

전, 즉석 디스코 경진대회를 주선하기도 해 예선 탈락한 참가자들에게도 또 다른 흥미를 선사하기도 했다. 또한 대형 모니터에서 펼쳐지는 「패왕전설64」의 이미지 오프닝은 게이머들뿐 아니라 일반인들의 발길을 멈춰서게 할 정도로 놀라운 퀄리티를 자랑했다.


이벤트의 모든 광경을 녹화하는 카메라맨


전문 M.C가 출제하는 SNK퀴즈에 모두 귀를 기울이고 있다


문제 출제가 끝나자마자 마구 손을 드는 게이머들

참가자들을 지루하지 않게하는 일본의 유명 게임 메이커 SNK와 국내 협력사 빅에이의 탄탄한 기획력이 간간히 돋보였다. 또한 SNK사에서는 외주 홍보팀이 이벤트의 모든 광경을 비디오 카메라로 촬영했으며 SNK홍보 관계자들은 한국 유저들의 관심도 등을 일일히 체크하는 세심함을 보이기도 했다.





기대 이상의 반응을 보인 패왕전설64

하이퍼 네오지오64용 「패왕전설64」는 50% 버전을 출전시켜 일반 유저들은 플레이할 수 없었으며 SNK와 빅에이 관계자들이 플레이하는 광경을 보는 것으로 만족해야 했다.


「패왕전설64」를 구경하고 있는 게이머들

그러나 또 다른 네오지오64용 타이틀 「로드 에지」는 일반 유저들의 플레이도 가능해 핸들로 전해지는 진동을 온몸으로 느낄 수 있었다. 그 외에도 봉으로 전류가 흐르는 철판 사이를 통과시키는 「일리테이팅 메이즈」와 「맥시멈 포스」라는 건 슈팅 게임도 프리 플레이가 가능했다.


비포장 도로에서 실제차와 마찬가지의 진동을 느낄 수 있었던 「로드 에지」


네오 프린터에는 킹오파 '97 캐릭터는 물론 깜찍한 사진들이 많이 준비되어 있었다

또한 이번 행사에서는 타 행사와는 달리 수익금의 일부를 불우이웃 성금으로 기탁하기 위해 네오 프린터를 찍은 사람들에게 성의껏 성금을 받았으며 네오미니에서 모아진 수익금도 전액 불우이웃돕기 성금으로 사용되었다.





PC통신 배틀팀들의 독무대

원래 예정대로라면 최종일에 KOF '97 챔피언을 선발하기로 되어 있었으나 참가인원이 예상 외로 많아 19, 20일 양일간 각각 1위로 선발하기로 주최측은 계획을 변경했다. 최종 결승 리그에 올라온 진출자들은 특설 무대의 대형 모니터 옆에 설치된 자리에서 마지막으로 자신의 실력을 뽐냈다. 결승 리그에서는 장거한을 선택하는 게이머들이 많았는데 한판 한판이 중요하기 때문에 일발로 게임을 역전시키기 좋은 거대 캐릭터를 선택하는 것 같다고 일본에서 온 게임 천재 야마사키씨는 해설하기도 했다.

19일 KOF '97 챔피언은 최형일 군이, 20일 챔피언은 우병렬 군이 각각 차지했는데 두사람 모두 PC통신 상에서 배틀팀으로 활동하던 KOF 매니어들로 밝혀져 최근 성황을 이루는 팀배틀 분위기를 더욱 고조시켰다.




무대 위에서 벌어진 결승전 장면




7월 20일 챔피언이 된 우병렬 군이 관중들에게 손을 흔들고 있다

이번 대회는 국내에서 열렸던 게임 이벤트 중 그 규모면이나 참가율에서 월등함을 보여 타 이벤트의 모범이 되었다고 참가자들은 입을 모았다. 특히 SNK와 빅에이 측의 탄탄한 사전 홍보와 기획력이 두드러졌으며 SNK 관계자들은 아시아 각국 게이머들의 질서도, 관심도, 참여도 등 세세한 부분까지도 체크해가며 다음 이벤트의 기획에 참고할 것이라고 했다.





그러나 한가지 아쉬웠던 점은 대회 폐막 후 참가자들이 주최측의 물품에 마구 손을 대는 바람에 한국의 질서의식에 약간의 흠집을 주었다고 빅에이의 한 관계자는 귀뜸했다.

7월 19일 입상자

1위	최형일(17세)	레오나
2위	김영대(19세)	베니마루
3위	유명상(19세)	셸미
4위	이종성(19세)	마이
5~8위	(강경식, 김지훈, 김관우, 김기범)	

7월 20일 입상자

1위	우병렬(20세)	장거한
2위	구태호(18세)	이오리
3위	황지훈(19세)	클라크
4위	김용식(19세)	이오리
5~8위	(주재명, 윤재현, 최중현, 장선호)	

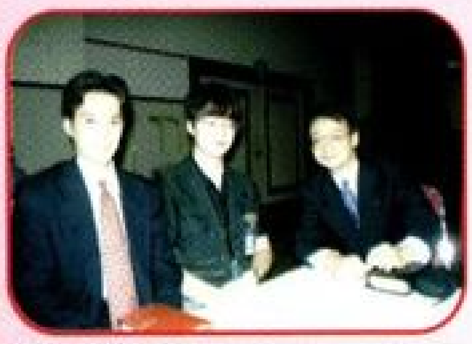
KOF '97 경진대회 선호 캐릭터 TOP 5 (빅에이통계)

1위	클라크
2위	테리 보가드
3위	쿠사나기 쿄
4위	이오리
5위	최번개, 장거한

SNK 해외본부 과장 고바야시 타츠야

“한국의 KOF 열기, 일본 앞섰다”

SNK는 이번 아시아 투어에 20여명이 넘는 스탭진을 파견했다. 챔프는 그 실무자들 중 해외본부의 고바야시 과장 일행을 만나 아시아 투어의 목적 등 여러가지에 대해 알아보았다.



원쪽부터 해외본부의 코리 레이지 씨, 이시마츠 세이지 씨 (네오64용 레이싱 게임 로드 에지 개발자), 고바야시 과장

“SNK는 매년 자사 게임의 홍보 차원에서 프라이비트 쇼를 개최해 왔습니다. 그러나 해외 투어는 이번이 처음입니다. 해외 시장 중 아시아를 택한 이유는 SNK의 해외 수출 물량 중 60%정도를 아시아 시장이 소화하고 있기 때문이고, 특히 한국 시장은 아시아에서도 가장 잠재력이 있는 게임 시장으로 판단했기 때문에 아시아 투어의 첫번째 국가로 선택했습니다.” SNK의 해외 영업을 담당하고 있는 고바야시 과장은 한국 게임 유저들의 관심도와 잠재력을 높게 평가하며 말을 이어 나갔다. “특히 이번에 발매된 킹오파 '97은 시리즈 사상 최고의 용량(500메가)을 자랑하며 SNK 최초의 3D 격투인 패왕전설64는 아직 50%버전이기 때문에 일반 유저들에게 시험 플레이를 시키지 않았지만 기존의 버철 파이터나 철권 시리즈와 비교해도 손색이 없을 것입니다.”라고 노련한 마케팅 전문가답게 자사 제품의 홍보에 열을 올렸다.

고바야시 과장은 특별히 게임을 좋아하지 않기 때문에 좋아하는 SNK캐릭터가 없다고 하자 옆에서 듣고 있던 코리 레이지 씨가 “저는 테리 보가드를 좋아하기 때문에 그의 필살기는 모두 쓸 수 있습니다.”라고 하며 패왕전설64에 대해 몇가지 덧붙였다. “패왕전설64는 기존의 2D용 사무라이 시리즈를 좋아하는 유저들과 3D격투 매니어들을 모두 흡수할 수 있는 장점이 있기 때문에 3D격투 게임의 판도를 크게 바꿔 놓을 것입니다.”

끝으로 킹오파에 등장하는 한국인 캐릭터인 장거한과 최번개를 악역으로 설정해 놓은 이유를 묻자 그동안 침묵하고 있던 개발부 소속의 이시마츠 씨가 말문을 열었다. “최번개와 장거한을 의도적으로 악역 캐릭터로 설정한 것은 아닙니다. 킹오파에서는 각기 다른 다양한 무술을 쓰는 캐릭터들이 필요했고 개성적인 캐릭터들을 출연시키다보니 그들이 그런 외모로 설정된 것입니다. 킹오파의 캐릭터들 중 악인은 없습니다. 모두 개성넘치는 인물들일 뿐입니다.”

킹오파 '97 챔피언 우병렬 (20세)

“KOF'97 밸런스 좋아져 적응하기 쉬웠어요”



“이 게임이 처음 나온 94년부터 킹오파의 매력에 쏙 빠졌습니다. 그동안 킹오파 배틀팀인 'A특공대'에서 꾸준히 활동을 했던 것이 큰 도움이 되었습니다. 이번 킹오파 '97은 전작들보다 밸런스가 상당히 좋아져 적응하기 쉬웠습니다.” 계원조형예술전문대학 애니메이션학과에 재학 중인 우 군은 그동안 PC통신 동호회 경진대회에서 개인전 우승을 한번도 놓친 적인 없는 킹오파의 달인이었다. 주위 사람들도 대부분 이번대회에서 그의 우승을 점쳤다고 한다. 자신의 주 캐릭터인 장거한을 좋아하는 이유를 애국자이기 때문이라고 농담처럼 말하는 우병렬 군은 A팀 팀원들에게 우승의 영광을 돌리고 싶다고 말하며 자신을 만나고 싶으면 나우누리 VG동 SNK소모임을 찾으라고 덧붙였다.

빅에이 최수곤 부장

“유저가 원하면 이벤트 계속 해야죠”



“이번에 SNK와 공동으로 주최한 네오지오64 신작 발표회 및 킹오파 '97 경진대회는 그동안 빅에이가 유통한 SNK 작품들을 사랑해주신 유저들에 대한 보답이라고 할 수 있습니다. 그리고 이번 이벤트는 사전에 발표한 것처럼 네오미니와 네오프린트의 수익금 전액을 불우이웃돕기 성금으로 기탁하기로 했습니다. 자발적인 성금을 유도했으므로 그다지 큰 금액이 모인 것은 아니지만 나름대로 보람있는 이벤트가 된 것 같습니다.” 이번 이벤트를 준비하느라 목이 다 쉰 빅에이의 최수곤 부장은 이번 대회의 취지를 간단히 설명하면서 “빅에이 전직원 40명과 SNK 스탭진 15명, 이벤트 회사에서 20여명을 동원했지만 너무 많은 참가자들때문에 진행에 애를 먹었습니다. 초반에 탈락한 유저들에게는 미안함 감도 들지만 KOF'97 이외에 다른 볼거리들도 많았기 때문에 조금은 위안이 되었을 것입니다.” 예상 외로 많은 참가 인원 때문에 통제가 더욱 힘들었다고 말하는 최부장은 북적거리는 참가자들 때문에 좋은 수확이 있었다고 귀띔해 준다. “SNK의 카와사키 회장은 그다지 웃는 모습을 보기 힘든 사람인데 한국 유저들의 높은 관심도를 보고 매우 즐거워하며 앞으로 지속적인 이벤트를 한국에서 개최하기로 하고 전폭적인 지지를 약속했습니다.”

끝으로 빅에이의 최부장은 대규모 이벤트를 매년 개최하는 것은 좋지만 국내 게이머들의 질서 의식은 게임에 대한 관심도에 비해 현저히 낮다고 지적하면서 더 많은 게임 이벤트 개최를 위해서는 유저들 스스로가 질서를 지켜나가야만 좋은 대회가 될 수 있다고 말했다.

KOF 천재 야마사키 치카라 (26세)

“마이처럼 생긴 여성 게이머, 정말 강했어”

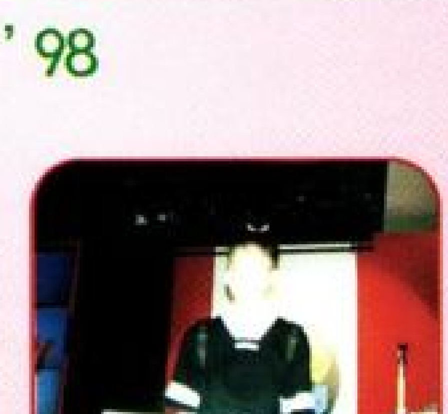


“한국 게이머의 킹오파 실력에 정말 놀랐습니다. 저를 사실 킹오파의 천재라고 소개는 했지만 일본 SNK사에 있는 테스트 플레이어 중 저의 실력은 5위권 정도입니다. 그러나 저도 일본에서는 어느정도 실력이 있는 편입니다.” SNK 제 2기획부 제 4기획과에서 플레이 캐릭터 디자이너로 6년째 근무중인 야마사키 씨는 한국 게이머들의 실력에 놀라면서 “특히 대구에서 온 여학생이 가장 인상적이었고 강력했다”고 말한다.

야마사키 씨는 시라누이 마이의 전담 디자이너이기 때문에 마이를 가장 좋아한다고 하며 킹오파 '94의 오로치도 자신이 디자인했다고 자랑스럽게 말했다. 아직 미혼인 그는 마이같은 여자가 있으면 당장에라도 결혼할 생각이 있다고 너스레를 떨며 포즈를 취해 주었다.

킹오파 '97 준우승 김용식 (19세)

“내년에 대학가서 KOF'98 챔피언 될 겁니다”



“고3이라서 이번이 마지막이라 생각하고 참가했는데 좋은 성적을 거두게 되서 정말 기쁩니다. 또 저희 설풍 팀원인 황치훈 군이 3위를 해서 더욱 기쁩니다.” 잠실 고등학교 3학년인 김용식 군은 대학에 가서도 더욱 열심히 킹오파에 매진하겠다고 다짐하면서 설풍 팀 화이팅!을 외쳤다.

긴급 공개

정품보다 소중해서 더욱 빛나는 체험판!

그랜디아 -프레류드-



새턴 유저라면 누구나 손꼽아 발매를 기다리고 있을 그랜디아, 게임아츠에서는 그러한 유저들의 갈증을 조금이라도 해소시켜 주고자 그랜디아의 체험판과 동영상, 인물 소개가 들어있는 '그랜디아 -프레류드-(PRERUDE)'를 무료 배포하였다. 이제 이 '그랜디아 -프레류드-'를 통해 그랜디아에 대해 미리 살펴보도록 하자.

■제작사: 게임아츠
■장르: RPG
■발매일: 97년 7월 11일
■발매가: 무료 배포

그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
연출성	★★★★★
사운드	★★★★
독창성	★★★★



체험 : 김상태
(서울대 기계 항공 공학부 3학년)

자유로운 시점이동과 풀폴리곤, 새로운 전투 시스템 등으로 다가온 게임아츠의 「그랜디아 -프레류드-」. 비록 체험판이긴 하지만 한동안 대작 RPG의 부재로 불평의 목소리가 높아진 SS 유저들을 만족시키기에 충분한 소프트이다. 그러면 본격적으로 「그랜디아 -프레류드-」의 세계로 들어가 보자!

그랜디아 -프레류드- 의 오프닝 소개

「그랜디아 -프레류드-」를 시작하게 되면 멋진 동영상 오프닝이 나타나게 된다. 멋진 CG영상과 애니메이션이 조화된 화려한 오프닝은 그랜디아의 완성도를 예측하게 해준다. 오프닝의 CG영상은 체험판 시디에 수록된 3개의 동영상과 그 외의 동영상을 편집하여 제작되어 있는데 그 내용 중 특이할 만한 것은 거대한 로봇과 같은 것들이 많이 보인다는 것이다. 그 로봇과 같은 것들은 유적 속에서 나타나고 있는데 이를 통해 그랜디아의 내용을 어느 정도 예측해 볼 수 있겠다.





○오프닝은 수상한 폐허에서 시작된다
○파괴되는 도시



○이 거대한 무기는?
○그리고 모험은 시작된다.









기초지식

메뉴 소개

'그랜디아 -프레류드-'는 4개의 메뉴로 구성되어 있다.



'그랜디아 -프레류드-'의 초기화면. 4개의 메뉴가 보인다.

1. 팜의 거리

저스틴과 수우가 거리의 4개의 보물을 찾는 이벤트를 즐길 수 있다.

2. 던전(불의 산)

본편에 등장하는 '불의 던전'을 맛보기 형식으로 재구성한 던전이다. 그랜디아의 전투를 미리 맛볼 수 있으며 숨어 있는 보스를 찾아 물리치면 이벤트 클리어가 된다.

3. 캐릭터

저스틴, 수우, 피나 세명의 캐릭터가 드라마 형식으로 자기 소개를 한다. 세명의 소개를 모두 들은 후 다시 소개를 듣게 되면 또 다른 이야기를 들을 수 있다.

4. 동영상 모음

본편에 등장하게 될 3종의 CG영상과 6종의 맵이 동영상으로 들어있다.

전투소개

2번째 메뉴인 '던전'에서는 몬스터와 접촉하게 되면 전투에 돌입하게 된다. 여기서는 전투 시스템에 대해 간략히 알아보도록 하겠다.

전투 화면

캐릭터 윈도
주인공들의 HP, MP, SP(스페셜 포인트)를 표시한다. L-R 버튼으로 바꿔 볼 수 있다.



IP (이니셔티브 포인트)
이 게이지는 적, 아군 모두의 행동 순서를 리얼타임으로 표시한다. 재빠른 캐릭터일수록 IP가 채워지는 속도가 빠르고 아이콘이 COM지점에 도착하면 커맨드 입력이 가능하게 된다. 입력된 커맨드는 게이지의 ACT지점에서 실행된다. 그렇기 때문에 아이콘이 COM지점에서 ACT지점으로 가는 사이에 캔슬효과가 있는 공격을 받아 UP가 COM지점으로부터 내려가게 되면 커맨드를 실행할 수 없게 된다. 이것은 적, 아군에게 모두 적용된다. 강력한 공격일수록 커맨드 입력에서 실행까지의 시간이 오래 걸린다. 강력한 공격을 받았을 때에는 IP가 감소하고 아이콘이 크게 왼쪽으로 이동하게 된다.

저스트 커맨드
주인공들의 공격 순서가 돌아오면 화면중앙에 명령 아이콘들이 원형으로 나타나게 되는데 이를 저스트 커맨드라고 한다. 방향버튼을 좌우로 움직여 명령 아이콘을 선택할 수 있다.



!? 표시
곧 순서가 돌아올 캐릭터를 표시한다.

집광 표시
'특수공격을 하려고 하는 캐릭터'를 표시하며 아군은 청색, 적은 노란색으로 표시된다.

조작법 소개

필드 (전투)

앞의 설명은 필드 화면, 괄호안의 설명은 전투화면에서의 조작을 뜻한다. X, Y, Z 는 사용하지 않는다.

방향 버튼 : 캐릭터와 커서의 이동에 사용된다. (커맨드와 목표의 선택에 사용된다.)

A 버튼 : 사용하지 않는다. (누르고 있으면서 방향버튼을 눌러 '보다' 명령)

B 버튼 : 누르고 있으면서 방향버튼을 눌러 달릴 수 있다. 커맨드 해제.(커맨드의 취소, '작전'의 취소)

C 버튼 : 커맨드의 결정, 사람들과의 대화 (커맨드 결정)

L-R 버튼 : 필드 맵의 회전 (SP(L), MP(R)을 표시. 기술, 마법 윈도우를 변환)

전투 커맨드 II

	콤보(コンボ) 통상무기로 재빠르게 큰 데미지를 입히는 연속 공격		**방어(ぼうぎょ)** 방어와 회피의 2가지 방어적인 커맨드
	크리티컬(クリティカル) 적의 행동을 캔슬할 수 있는 강렬한 일격		**보다(みる)** 동료와 적에 대한 자세한 정보를 볼 수 있다.
	기술, 마법(わざ : まほう) 여러가지 효과를 지닌 필살기와 마법을 사용하는 커맨드		**작전(さくせん)** 공격패턴을 선택하여 자동전투를 행하는 모드
	도구(どうぐ) 여러가지 효과가 있는 아이템을 사용하는 커맨드		**도망 (とうそう)** 전투에서 탈출을 시도한다.

전투 방법

그랜디아의 전투는 앞서 나왔듯이 IP에 의해 리얼타임으로 진행된다. 민첩성이 높은 캐릭터일수록 IP게이지가 빨리 채워지며 적에게 공격을 당할 동안은 IP가 채워지지 않는다. 또한 크리티컬 공격을 당했을 때는 IP게이지가 다시 왼쪽으로 이동해 버리는 경우도 있다. IP가 COM에 도달하기 직전인 캐릭터에게는 '!?' 표시가 나타나며 COM에 도달하게 되면 전투가 일시정지하면서 해당 캐릭터 위에 저스트 커맨드가 표시된다.

이 때 커맨드를 고르면 다시 전투가 진행되게 된다. 그 후 ACT지점에 도달하게 되면 지정한 커맨드가 실행되게 된다. 이 경우 고난도 기술이나 마법을 사용할 경우에는 COM에서 ACT까지의 이동시간이 길게 되므로 적이 고난도 기술을 사용할 경우에는 그 사이에 얼른 크리티컬 기술을 사용하여 그 기술을 캔슬시키는 등의 전술을 사용할 수 있다. 또한 적에게 공격을 하기 위해 적 앞으로 다가가는 동안에도 시간은 계속 흐르므로 가까운 곳의 적을 공격할 것인지 먼 곳의 적을 공격할 것인지도 잘 선택할 필요가 있다. 게다가 만일 자신이 이동하는 길목에 동료나 몬스터가 서 있게 되면 그를 피해서 이동하게 되기 때문에 더 많은 시간이 소비되게 된다. 여러모로 사실성 넘치는 전투임에는 틀림없다.

작전 소개

작전에는 개인작전과 전체작전이 있다. 개인작전은 개별적으로 작전을 지정해 주는 것이고 전체작전은 동료 전원을 한가지 작전으로 실행시키는 것이다. 체험판에는 3개의 작전을 사용할 수 있으며 본편에서는 더욱 추가될 예정이다.

매뉴얼(マニュアル) : 커맨드 입력을 플레이어가 행한다.

정정당당(正正堂堂) : 공격만으로 싸운다.

안전제일(安全第一) : 회복과 방어를 행한다.

광희란무(狂喜亂舞) : 마법.필살기를 사용한다.



작전 설정 화면

마법, 기술 소개

SP는 기술을 사용하는데 쓰이고, MP는 마법을 사용하는데 쓰인다. 또한 각 레벨마다 MP가 따로 존재한다.

수우 기술(技)



고기덩어 킥(ニクキュウキック) SP-5 : 적 한마리 / 푸이를 던져서 공격



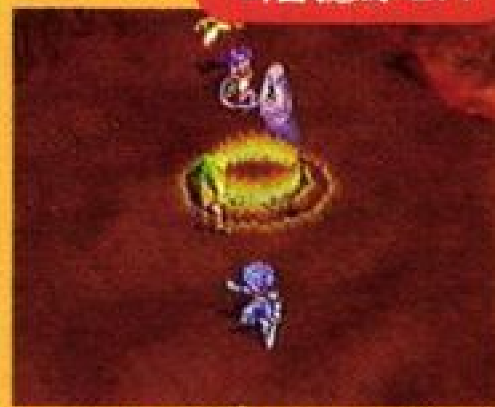
응원(おうえんガンバ) SP-10 : 동료전원 / 응원하여 HP를 약간 회복

저스틴 기술(技)



V슬래쉬(Vスラッシュ) SP-10 : 적 한마리 / V자로 베는 공격

마법(魔法) Lv1



버언(ヴァーン) MP-1 : 적 한마리 / 화염 링으로 공격



볼 쇼크(ボルショック) MP-2 : 적 범위 / 번개구슬로 공격

마법(魔法) Lv2



버언 프레임(ヴァーンブレイム) MP-1 : 적범위 / 거대한 불기둥으로 공격

피나 기술(技)



마비채찍(しびれムチ) SP -7 : 적 한마리/마비를 일으키는 채찍 공격

마법(魔法) Lv1



버언(ヴァーン) MP-1 : 적 한마리 / 화염 링으로 공격



무니(ムーニィ) MP-3 : 적 전체/ 달콤한 비누방울로 적을 잠재운다.



휴이(ヒューイ) MP-2 : 적범위 / 회오리바람으로 공격



무브소닉(ムブソニック) MP-1 : 동료 한명/ 뒷바람으로 이동력 상승



샤키어(シャキア) MP-2 : 적 한마리/ 고드름으로 공격



데부건(デブガン) MP-2 : 동료 한명/금속화시켜 방어력 상승

마법(魔法) Lv2



휴 슬래쉬(ヒュースラッシュ) MP-3 : 적전체/ 회오리 바람의 에너지로 공격



스피삼(スピサム) MP-3 : 적 한마리/얼려서 민첩성을 낮춘다.

마법(魔法) Lv3



휴네룬(ヒュネールン) MP-2 : 적아군전원/ 강렬한 회오리바람으로 공격

방어

방어를 택하게 되면 다시 L·R 버튼을 이용하여 방어, 회피중 하나를 선택하게 된다.



○전투 종료!



○방어와 회피를 선택하는 화면

긴급 공개

내용 소개

1. 팜의 거리(パームの街)

팜의 거리 이벤트를 선택하게 되면 우선 발 장군의 비공정 장면이 나오게 된다. 그 곳에는 발 장군, 뮤렌, 린이 자리하고 있다.

발 장군 : 음. 아무래도 잠시 잠들었던 모양이군. 또 그 꿈을 꿨어.

발 장군 : 뮤렌, 얼마나 지났지?

뮤렌 : 별로 오래되지 않았습니다. 피곤하신 모양입니다, 발 장군님.

발 장군 : 항상 말하지만 뮤렌, 주변에 병사가 없을 때엔 아버지라고 불러라.

뮤렌 : 말씀드리기 뭐하지만, 여기에는 아직 린 중사가 남아 있습니다.

발 장군 : 후후후, 너다운 대답이군. 하지만 우리 군대의 계획에 있어서 린이 특별한 것은 말할 것도 없지. 그렇지 않은가?

린 : ....

발 장군 : 살트유적에서의 제 3 발굴조사도 드디어 끝나는군. 나는 너희들의 이번 활동에 대를 걸고 있다. 뮤렌, 린

뮤렌, 린 : ....

뮤렌 : 이번 살트유적의 조사에는 우리 가라일군이 자랑하는 정예부대를 파견했습니다. 분명히 좋은 보고를 드릴 수 있다고 믿습니다.

목소리 : 지금 시각 13시 40분. 팜 상공을 통과중. 목적지에는 15시 30분에 도착 예정.

뮤렌 : 린. 발 장군님께 창문을 열어드려라.

린 : 예. 뮤렌 대좌.

이후, 린이 비공정의 창문을 열게 되면 창밖으로 팜 마을이 보이



화면에 보이는 세명의 인물이 각각 발 장군, 뮤렌, 린이다.



창문을 열면 팜이 보이고...

면서 장면은 팜 마을의 수우와 저스틴에게로 넘어가게 된다.

팜 마을로 장면이 옮겨지면 수우가 열심히 마을안을 뛰어다니고 있다. 그러다가 저스틴이 한 남자에게 혼나고 있는 것을 발견하게 되는데..

남자 : 이 나쁜 녀석!

저스틴 : 아파~!

남자 : 또 네녀석이냐? 저스틴! 미안한 줄도 모르고 내 물건들을 어지럽히다니!

저스틴 : 어지럽힌게 아니야! 왜 내 이야기는 들어주지 않는거지? 이 보물찾기에는 남자의 의지와 모험가의 혼이 걸려 있단 말이야!

남자 : 무슨 말하는 거야! 보물같은 게 이런 고물단지 속에 있을 것 같아? (퍽!!) 어쨌든! 내 물건에서 보물찾기 같은 것 2번 다시 하지 마라! 알았냐? 이 녀석아?

저스틴 : 아파라~! 너무하네. 언제나 봐주지도 않고 때리고 말이야.

저스틴~! 저스틴, 저스틴, 괜찮아? 엄청난 소리가 났어.

저스틴 : 뭐야, 수우. 보고 있었어? 걱정마. 괜찮으니까. 1류 모험가라면 당연한 거 아냐?

수우 : 맞아. 그런데 어땠어? 뭔가 찾았어?

저스틴 : 아니. 헛수고였어. 정말로 구물뿐이더라구. 감이 틀렸나? 수우, 너는?

수우 : 발견했지. 물론. 짠~! 봐, 전설의 갑옷! 혼자서 발견했다니까?

푸이 : 푸우푸우.

수우 : 그래그래. 푸이도 도와 줬지. 자, 저스틴 전설의 갑옷!

저스틴 : 해냈구나! 우선 1개째! 이제 빛의 방패와 용사의 투구, 그리고 정령의 검이다!

수우 : 해가 지면 우리의 패배야.

저스틴 : ....

수우 : 난 싫다니까. 간츠의 부인이라니. 어쨌든 간츠의 말장난에 넘어가서 그런 약속을 한 저

스틴이 나빠! 책임져!

저스틴 : 알았다니까. 좋아. 간츠. 두고봐라.

수우 : 우리도 가자, 푸이.

푸이 : 푸우~!



남자에게 혼나고 있는 저스틴



전설의 갑옷이란 실은 더러운 앞치마

이제 저스틴 일행은 마을의 다리에 상자를 쌓아놓고 아지트를 만들어 놓은 간츠 일행에게로 가게 된다.

저스틴 : 발견했다, 간츠. 첫번째 보물

간츠 : 오, 저스틴. 상당히 시간이 걸렸는 걸? 1류 모험가가 어이없어 하겠어. 어쨌거나 해가 질때까지 4개의 비보를 찾는 것은 무리겠어. 이 겨루는 나의 승리야. 이것으로 약속대로 내 일부터 수우는 나의 부하야. 간츠님의 부인으로 맞아주지.

저스틴 : 무슨 소리야. 간츠. 해가 질 때까지는 아직 시간이 있잖아. 이걸 보란말이야. (앞치마를 보여준다.)

간츠 : .... 확실히 그게 전설의 갑옷이다.

저스틴 : 어때?

간츠 : 후. 잘난척 하지만 결국 전설의 갑옷밖에 발견하지 못했지? 3류 모험가, 저스틴을 위해 특별히 비보의 실마리를 가르쳐 줘도 좋겠지.

간츠의 힌트

용사의 투구는 언제나 물 흐르는 소리가 들리는 장소에 있다.

빛의 방패는 언제나 갈매기 소리가 들리는 장소에 있다.

정령의 검은 이 2개의 보물을 찾아야만 찾을 수 있다.



다리를 점령한 채 아지트를 만들어 놓은 간츠 일행

간츠의 힌트를 들은 후 저스틴 일행은 다시 보물을 찾으러 떠난다. 마을을 돌아다니다보면 술래잡기하는 아이들을 만날 수 있는데 간츠가 수로에서 올라오는 것을 봤다는 아이가 있다. 수로는 항상 물 흐르는 소리가 들리는 곳이므로 한 번 가 볼 만하다. 수로를 내려가 보면 과연 용사의 투구를 찾을 수 있다.



이 곳에 용사의 투구가 있다. 실은 냄비다.

용사의 투구를 찾으면 이제 빛의 방패를 찾을 차례다. 팜 마을의 북쪽에 있는 항구로 가보자. 이 곳에는 언제나 갈매기가 날아다닌다. 이 곳을 잘 뒤져보면 빛의 방패인 냄비뚜껑을 발견할 수 있다. 이제 간츠에게 가보도록 하자.



이 곳에 냄비뚜껑 아니, 빛의 방패가!

간츠 : 이로써 4개의 비보 중에 4개가 갖춰진 셈인가. 하지만 기뻐하긴 이르다. 저스틴. 최후의 정령의 검만은 그렇게 간단히 발견되지 않아.

저스틴 : 헤헤. 정령의 검도 곧방 발견해주지. 그러면 나의 승리다, 간츠.

수우 : 하지만 칼처럼 생긴건 어디에도 없었어.

간츠 : 잘들어, 저스틴. 정령의 검은 우리 집의 보물상자에 들어 있다. 자물쇠가 채워져 있으니 열 수 없을꺼야. 열쇠는 어디에 있을까?

저스틴 : 보물상자의 열쇠.. 그런게 어딘가 있었던가?

간츠 : 이봐, 저스틴. 보물상자를 여는 것쯤 모험가에게는 간단한 일이겠지? 혹시 그렇지 않다면 2번다시 모험가라고 하지마. 알겠지?

이제 보물상자의 열쇠를 찾을 차례다. 우선 주점이 있는 곳으로 가보면 간츠의 동생 덴츠가 울고 있다.

덴츠 : 어쩌지? 어쩌지? 으앙~!

저스틴 : 왜 그래 덴츠? 왜 울고 있는 거야?

덴츠 : 가르쳐 줘도 괜찮지만 형에게는 비밀로 해줄래?

저스틴 : 좋아. [간츠에게도 가르쳐 줘 버리자(いいや, ガンツにも教えちゃう)를 택한다.]

덴츠 : 싫어싫어. 형의 보물상자 열쇠를 잃어버렸다는 걸 가르쳐주면 안돼~!

저스틴 : 흠. 과연. 정령의 검이 들어있는 보물상자의 열쇠를 잃어버렸다는 거군.

덴츠 : 어떻게 알았지? 설마, 수우. 내 마음을 읽을 수 있어?

수우 : 역시 덴츠는 아직 어린아이구나. 귀여운 구석이 있어. 이제 울지마. 함께 찾아줄테니, 그치? 저스틴?

저스틴 : 뭐, 어쩔 수가 없잖아?



열쇠를 잃어버려 울고 있는 덴츠

덴츠는 주점 옆의 개울 근처에서 넘어진 후에 열쇠를 잃어버렸다고 한다. 덴츠가 서 있는 뒤쪽공간을 B버튼을 누르면서 조사해보자. 그러면 금새 열쇠를 찾을 수 있다.

저스틴 : 이것은? 발견했다!

덴츠 : 이거야! 찾아서 잘됐다. 저스틴, 수우, 고마워.

저스틴 : 하하. 덴츠는 순진하구나.

덴츠 : 이 은혜는 잊지 않아. 저스틴, 모레까지는 반드시 기억하고 있을게.

수우 : 아라라? 아까까지 울고 있었던 주제에 완전히 평소의 덴츠로 돌아와 버렸네?

덴츠 : 저스틴에게는 이 열쇠를 주지 말라고 형이 그랬지만 이 열쇠 줄게. 저스틴. 빚진 채로 있어서는 남자라고 할 수 없으니. 하지만 저스틴이 나한테 억지로 빼앗은 걸로 해줘. 형한테 맞으니까. 정령의 검이 들어있는 보물상자는 우리집에 있어. 따라와, 저스틴, 수우.



열쇠는 바로 이 곳에 있다.

이제 열쇠를 가지고 간츠의 집으로 가자. 간츠의 집에 들어가면 왼쪽 상단에 있는 보물상자를 뒤져보자. 그 안에서 정령의 검(사실은 목검이다.)을 얻을 수 있다. 이제 간츠에게 가보도록 하자. 그러나 간츠는 다리를 막아 사람들이 지나다니지 못하게 했다는 이유로 그레그에게 혼나고 있다.

그레그 : 왜 너희들은 나쁜짓만 하는 거냐? 듣고 있는 거냐? 간츠?

저스틴 : 뭐야? 간츠녀석. 그레그에게 혼나고 있어. 뭐하고 있는 거야?

수우 : 그래서 다리를 지나갈 수 없게 하는 것은 그만두라고 말했는데. 정말 바보야. 저 나무상자를 쌓은 것은 간츠일행이니까 우리들은 모른 척 지나가자.

그레그 : 응? 기다려 저스틴. 너희들도 간츠와 함께 놀고 있지 않았냐?

저스틴 : 무슨 소리야? 내가 간츠따위와 함께 놀리가 없잖아.

수우 : 그, 그래요. 그래 그 아저씨. 우린 가끔 지나간 것 뿐이에요. 그치? 푸이?

푸이 : 푸우 푸푸우

간츠 : 당연하지! 이 간츠님이 저스틴따위와 함께 놀 리가 있겠어? 나와 저스틴은 결투를 벌이고 있는 거야!

그레그 : 뭐라고? 무슨 뜻이냐? 저스틴?

저스틴 : 위험하다~! 도망가자, 수우~!



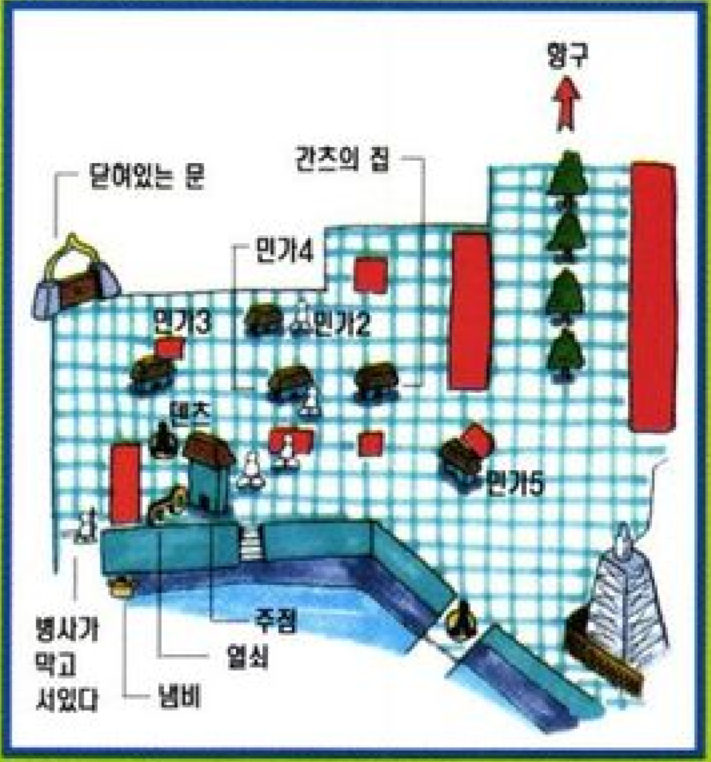
이 상자안에 정령의 검이!



그레그에게 혼나고 있는 간츠



달아나는 저스틴과 수우, 그리고 푸이





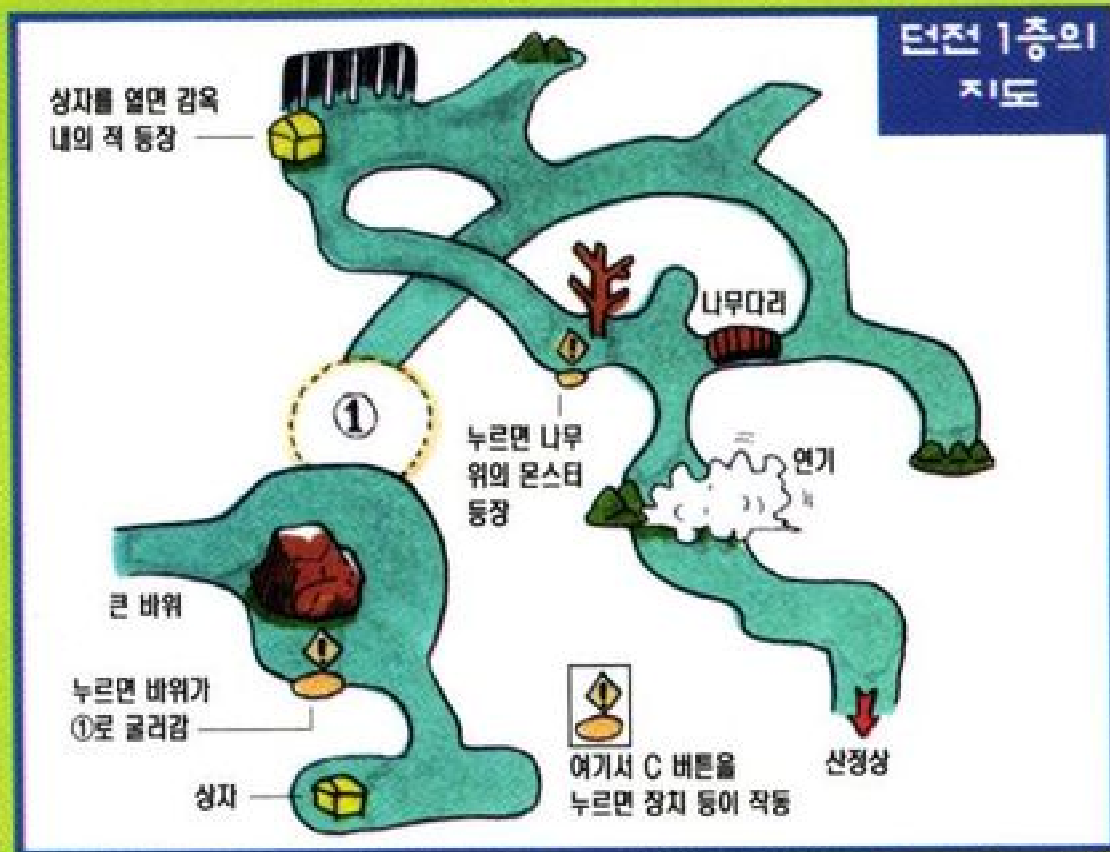
2. 던전(불의 산)

던전 이벤트를 선택하게 되면 일행은 불의 산의 중턱에서부터 탐험을 시작하게 된다. 일행의 목적은 산 어딘가에 있는 사악한 몬스터를 물리치는 일. 이 곳에서는 적과 만나게 되면 전투에 돌입하게 된다. 전투는 그렇게 어렵지는 않지만 체험판에서는 마법에 필요한 MP의 회복이 불가능하므로 MP는 되도록 아끼는 것이 좋다. 하지만 기술을 사용하는데 필요한 SP는 통상 공격을 하게 되면 조금씩 회복되므로 주로 SP를 사용하면 편리할 것이다. 또한 체험판의 던전에서는 보물상자가 등장하긴 하지만 아이템을 얻을 수는 없다. 하지만 그 대신에 던전 탐험에 유용한 여러 힌트가 주어지게 되므로 실망할 필

요는 없다. (이 때 상자를 여는 방법은 상자 앞에 가서 C 버튼을 누르면 된다.)

던전 자체는 그렇게 크거나 복잡하지 않지만 3D로 표현되어 있는 만큼 시점을 변화시키지 않으면 보이지 않는 길이 있는 등 여러 외적인 요소에 의해 상당히 골치아프다. 따라서 이 던전 어딘가에 숨어 있는 보스를 물리치기 위해서는 세심한 관찰력이 필요하다.

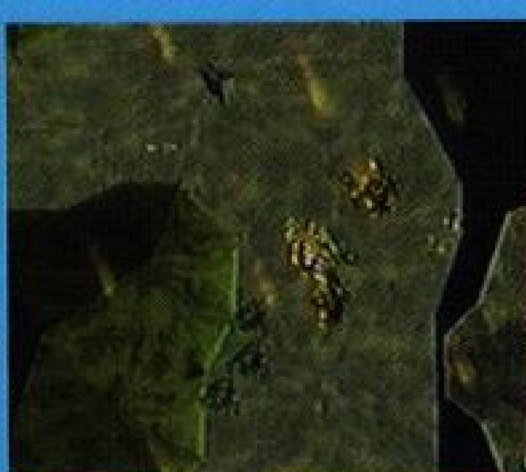
던전을 탐험하다 보면 종소리와 함께 마름모 표시가 나타나는 경우가 있다. 이 때 그 마름모 표시위로




○이 곳에서 던전이 시작된다


이 곳의 바위를 움직이면...


길이 생겼다!


○적과 만나면 전투 개시!


○여기의 상자를 열면 감옥문이 열리고 적들이...


○이 던전에 숨어 있는 보스. 상당히 강하다.



가서 C 버튼을 누르게 되면 어떤 효과가 일어나니 한번 시험해 볼 필요가 있다. 불의 산 정상에는 보스가 일행을 기다리고 있는데 산의 여러곳에 있는 몬스터와는 비교를 거부할 정도로 강하다. 따라서 커맨드 하나하나에 신경을 써가며 전투를 진행해야 할 것이다.

3. 캐릭터 소개


캐릭터 소개 화면

1) 수우와 푸이(スー&プーイ)의 소개

수우는 저스틴의 옆집에 살고 있는 소녀. 그녀와 항상 함께 있는 생물체는 푸이라고 한다. 푸이는 저스틴의 아버지가 여행에서 돌아올 때 데리고 왔는데 항상 수우가 밥을 주었기 때문에 저스틴보다 수우를 더 좋아한다고 한다. 수우의 말에 따르면 푸이는 입에서 화염을 내뿜기도 하고 눈보라를 내뿜기도 하는 등 여러 능력이 있다고 하는데..


수우와 푸이의 자기 소개 장면

2) 저스틴(ジャスティン)

저스틴은 아버지도, 할아버지도 모험가였기 때문인지 자신도 모험가가 되는 것이 꿈이라고 한다. 마을 사람들은 말리지만 저스틴은 그 저 누구도 가보지 못한 곳에서 스릴을 느끼고 싶어할 뿐이라고.


저스틴의 자기 소개 장면

3) 피나(フィーナ)

신대륙 에렌시아에 살고 있다고 한다. 나이는 15살. 저스틴과 마찬가지로 모험가가 되고 싶어한다. 가족관계로는 쌍둥이 언니가 있다고 하는데..


피나의 자기 소개 장면

4. 동영상 모음

1번째 동영상

어두운 배경속에 수많은 기둥들이 서있는 공간. 그 안에 있는 장치의 정체는?


이 장치는 대체 무엇일까?

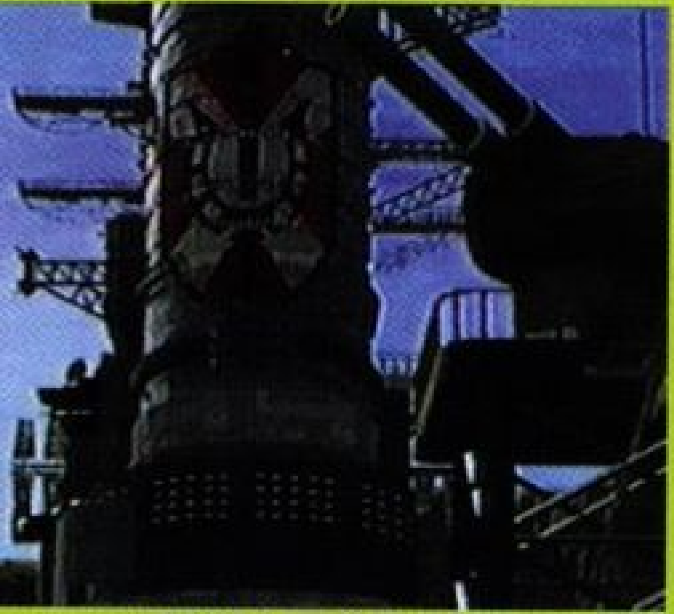
2번째 동영상

도시의 야경을 배경으로 거대한 비공정이 떠나는데.. FF 7 에 견줄만한 CG !


거대한 비공정의 출발 장면. 그 스케일이 압도적이다.

3번째 동영상

곳곳에 무기가 배치되어 있는 가라일군의 기지. 이 곳에는 엄청난 수의 전투기와 탱크가 있는데.. 설마 이들과 싸우게 되는건!?


수많은 대포가 배치되어 있는 요새

4번째 동영상

모아이와 비슷한 모습을 한 석상들이 보이는 고대 신전. 여러 중장비가 보이는 것으로 보아 유적발굴지같다.


거대한 고대의 유물들.

5번째 동영상

이번엔 배를 타고 바다위에 있는 장면. 주인공들이 타고 있는 배 옆으로는 유령선으로 보이는 배가 보이는데..


음산한 분위기의 배. 유령선일지도?

6번째 동영상

활기넘치는 마을의 모습. 수많은 사람들이 활동하고 있다.


거리에 수많은 사람들이 있다.


나무를 매우 섬세하게 표현하고 있다.

7번째 동영상

레크 광산에서 궤도열차를 타고 달리는 모습을 보여주고 있다. 마치 청룡열차를 타고 있는 듯한 느낌을 준다.


열차를 타고 달리는 모습.

8번째 동영상

거대한 초원. 폴리곤으로 표현된 초원과 멀리 보이는 2D로 표현된 배경이 자연스럽게 조화되어 있다.


넓은 배경을 보노라면 가슴이 트이는 듯하다.

9번째 동영상

이 동영상은 유령의 집같은 분위기를 내고 있는 고성으로 다른 동영상들보다 월등히 많은 양이 수록되어 있다. 이를 보다보면 곳곳에 함정이나 장치가 숨어있다. 또한 고저차 등의 표현이 상당히 정밀함을 알 수 있다.


유령선(?)


갑자기 벽에서 창이 솟아나온다.


묘비가 움직이면서 밑의 구멍이 나타난다.

그랜디아 체험판 분석을 마치며

「그랜디아 -프레류드-」는 '그랜디아가 이런 게임이다.' 라는 것을 알려주는 데는 성공적인 듯하다. 우선 화제를 모았던 풀폴리곤 배경은 어느정도 성공적이라고 할 수 있겠다. 그랜디아에서는 풀폴리곤 배경을 사용했으면서도 상당히 섬세하고 깔끔한 그래픽으로 실제로 마을에 와 있는 듯한 분위기를 주고 있다. 또한 마을의 크기가 기존의 게임들에 비해 상당히 커서 더욱 사실감이 넘치게 만들어져 있다.

둘째로 캐릭터의 부드럽고 다양한 동작 패턴은 보는 이로 하여금 자연스레 게임 속으로 빠져들게 해준다. 놀라는 모습, 화가 난 모습, 다른 사람에게 맞아서 쓰러진 모습 등 수없이 많은 동작 패턴으로 게임의 사실감을 더해주고 있다.

세째로 전투에서 사용한 독특한 리얼타임 방식은 상당히 특이할 만한 점이었다. 맞고 있을 때는 IP게이지가 차지 않고 크리티컬 공격을 당하게 되면 IP 게이지가 다시 줄어들어 버리는 경우가 있는 등, 이 역시 게임의 사실성을 높이기 위한 시도라고 할 수 있겠다. 또한 특별히 진형을 갖추지 않고 전체 전투 화면을 폭넓게 사용하는 전투는 이 게임의 백미라고도 할 수 있겠다.

긴급 공개

네오지오64에 대적하는 코브라의 제1탄 격투

파이팅 우슈



지난해 말부터 세가의 모델3에 대적할 만한 초당 100만 폴리곤의 최고의 기판이라고하는 코나미의 코브라용 첫 타이틀(그동안 PF573프로젝트라고만 발표되었다) '파이팅 우슈'의 캐릭터가 코나미의 신제품 발표회에서 최초로 공개되었다.

ARCADE
■제작사: 코나미
■장르: 격투 액션
■발매일: 미정

체험 플레이어 감상



체험자 **진정호**
(아케이드 매니아)

코나미의 격투 게임이라서 왠지 이질감이 느껴졌지만 실제로 플레이를 해 본 결과 높은 퀄러티의 그래픽과 부드러운 움직임에 앞으로의 아케이드 시장에서 철권, 버철 파이터와 어깨를 견 줄 만하다.
아직 완성 버전이 아니라서 CPU의 인공지능에 대해서는 잘 알 수 없었지만 등장 캐릭터들이 전부 동양인들이어서 친근감이 느껴졌다. 또 한국 캐릭터인 윤성민은 어디서 많이 본 듯한 사람같았다.

인공지능 탑재로 플레이어의 기술을 복제

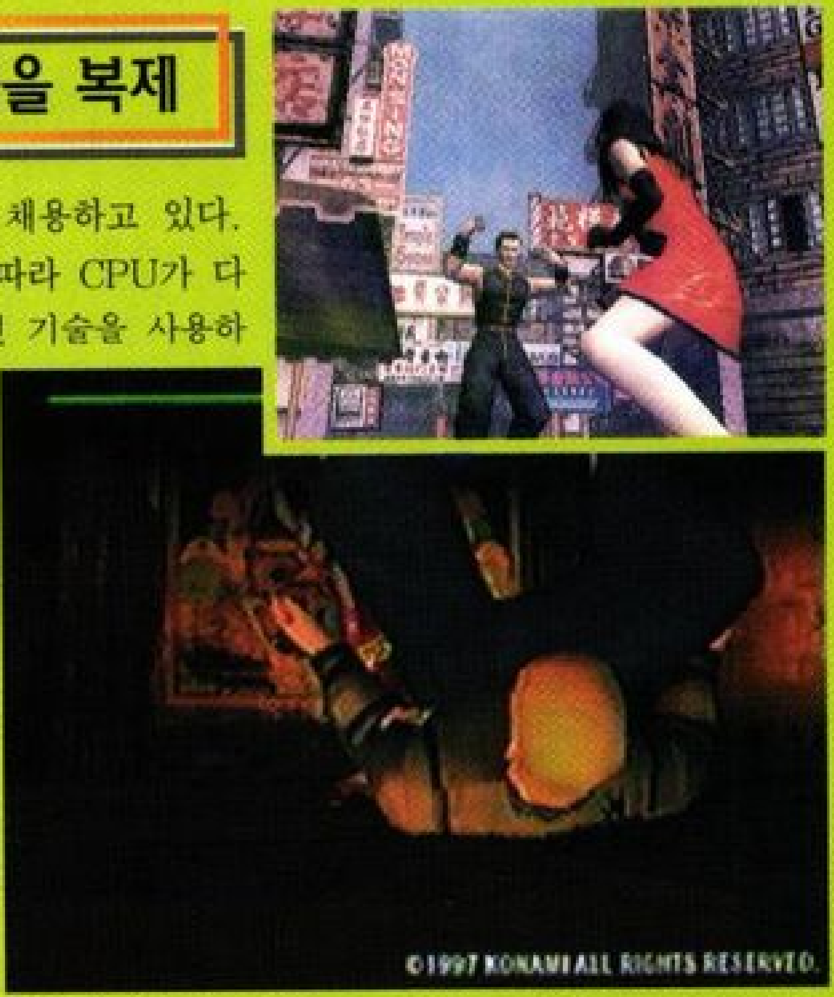
시합 룰은 2선승제로서 테크니컬 녹 아웃, 규정된 격투 범위를 벗어난 링 아웃, 일정 시간 안에 승부를 결정지어야하는 타임 배틀이다.

게임에 등장하는 플레이어 캐릭터는 모두 8명이다. 화면으로 보는 바와 같이 모두 동양인이거나 또는 동양쪽에서 생성된 무술들을 사용하는 파이터들이다.



배틀 스테이지는 링 아웃이 있는 제한 필드가 되어 있다. 거리나 해안, 실내나 황야 등 다채로운 풍경에서 격렬한 대전이 전개될 전망이다. 이 스테이지에서 펼쳐지는 캐릭터들의 격투 동작은 여러 방면의 카메라 워크로 표현되어 더욱 박진감 넘치는 게임을 즐길 수 있다.

게다가 이 게임에는 AI(인공 지능) 기능이 탑재되어 있고 CPU캐릭터는 상대의 공격을 미리 간파하고 자신의 기술로 흡수해 사용하는 새로운 시스템을 채용하고 있다. 시간이 경과함에 따라 CPU가 다채로운 콤비네이션 기술을 사용하기도 한다. 또 이 게임에는 초보자 오토 모드라는 신시스템이 있어서 버튼 하나를 누르는 것만으로 다양한 공격을 반복하면서 스트레스를 풀 수도 있다.



이 초보자 모드에는 앞에서 말했던 AI기능이 과거에 러닝한 기술을 재현하는 구조로 되어 있다.

파이팅 우슈의 스토리

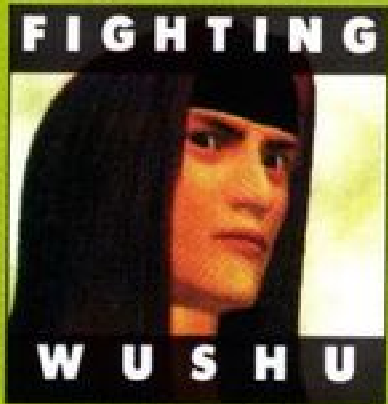
세계적으로 종합무술시합이 성행하고 있는 요즘, 국제적인 종합이종격투기대회를 개최해야 하는 세계 각국의 무술 단체가 협력하게 되었다. 참가 선수는 세계 각국의 무술 단체 대표자들과 무도가들이었다.

세계 대회의 출전을 위해서는 각 지역별 예선에서 승리해야만 하는 것이었지만 아시아 무술 협회에서는 유명, 무명의 모든 무도가들에게 참가자격을 부여했고 이 때문에 그동안의 대회와는 비교할 수 없을 정도의 대규모 이종격투 시합이 열리게 된 것이다. 각종 무술이 한자리에 모여 이종격투대회를 하게 되면 시합 형식에 대한 문제가 발생하는 것은 당연한 것이다. 그래서 각국의 대표단이 결성한 MAOC(마샬아츠 올림픽 커뮤니티)는 실전 중시의 개최 방침으로부터 시합 장소는 시합 직전까지 참가자들에게 알려주지 않고 각기 다른 시간과 장소에서 시합이 벌어지게 되었다.

8인의 등장 캐릭터 소개

이 게임에 등장하는 캐릭터는 모두 8인으로 각 캐릭터마다 전문적인 격투기를 사용하며 매니어적인 무술 유파인 듯하다.

•오오토리 세츠나(鳳刹那) (18세)



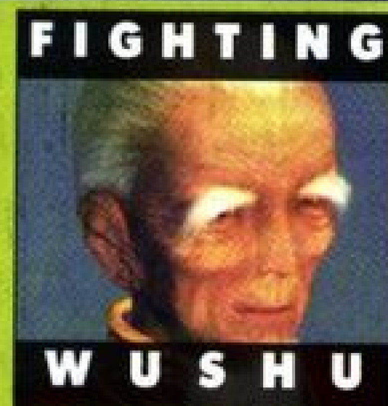
유파 : 골법 공수

골법공수를 수련하고 있는 고교생. 전통적인 골법만으로는 알 수 없는 실전 프리 스타일로 학생 공수선수권에서는 무적을 자랑했다. 그러나 히비키 와타루와의 시합에서 지고 만다.



특징 실전 중시, 화려하고 다채로운 연속기를 자랑하는 캐릭터

세이쾨이 노사(星魁老師) (66세)



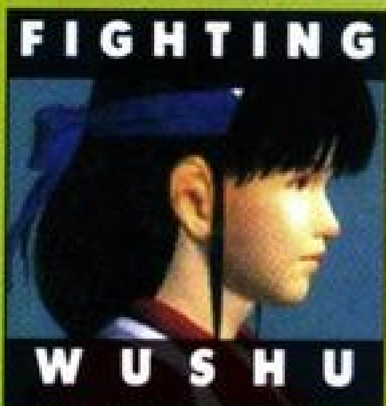
유파 : 성식 태극권

일본 영년현의 한약사였지만 당시 권법가로서 이름을 떨치고 있었던 양사라는 사람으로부터 도, 창, 권의 모든 것을 배워 10도의 달인이라 불린다. 독자적인 유파도 만들어냈다.



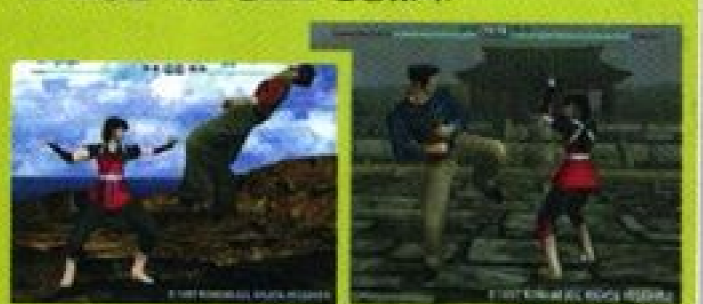
특징 적의 공격을 경화시켜서 반격하는 테크닉컬 캐릭터

사오토메 츠바키(早乙女椿) (19세)



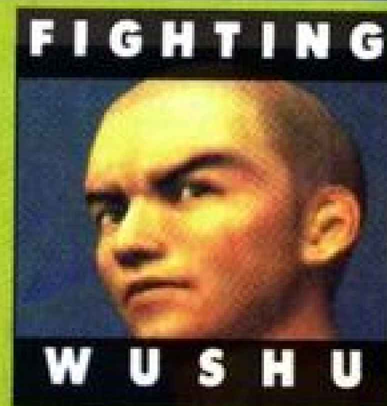
유파 : 사오토메류 유술

어렸을 적 양친을 잃고, 아규심안류병술의 흐름을 잇는 사오토메류 유술의 이름을 얻고 사오토메 집안의 뒤를 잇는다. 할아버지의 이름을 이은 그녀는 도장을 세울 정도로 성장했다.



특징 다양한 던지기 공격이 주특기

쇼후(小虎) (26세)



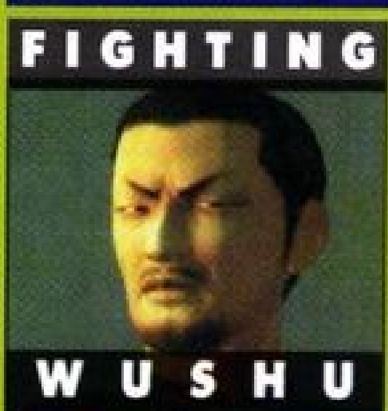
유파 : 나한권

중국 무술대회를 5연패한 초 실력자. 5살때부터 무술을 배우기 시작해 18세까지 무자수행을 행하였으나 속세로 돌아가고 20세에 무술대회에 출전하여 훌륭히 승리한다.



특징 중국권법으로부터 기묘한 동작을 주로 하고 있다

콘고우지텟신(金剛寺鐵心) (39세)



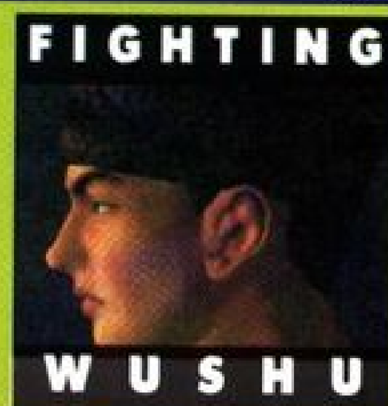
유파 : 의권

젊었을 적 권법수행을 위해 북경으로 가 일본어 학교의 강사가 되었다가 무자수행을 하게 된다. 그때 의권의 명수와 만나 그 이후 10년동안 홍콩에서 무술지남을 행하게 된다.



특징 재빠른 동작과 완력을 가진 파워 캐릭터

히비키 와타루(響涉) (24세)



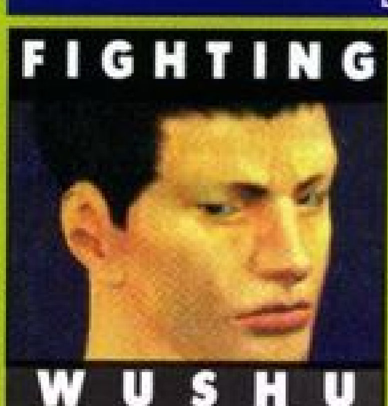
유파 : 오키나와 공수

오키나와 고류무술 "수리수"를 전수받는 일족의 후예. 그 기술이 비전된 것은 알 수가 없지만 자신의 기술로 일부를 볼 수가 있다. 어느 단체에도 소속되지 않은 고독의 무술가로 '히비키 와타루'라는 이름도 가명이다.



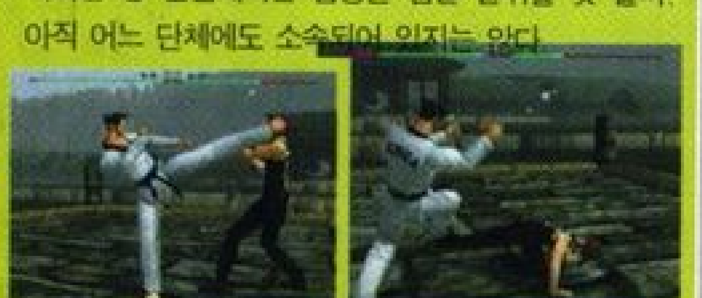
특징 모든 공격에 능통한 스탠다드형 캐릭터

윤성민 (尹盛珉) (28세)



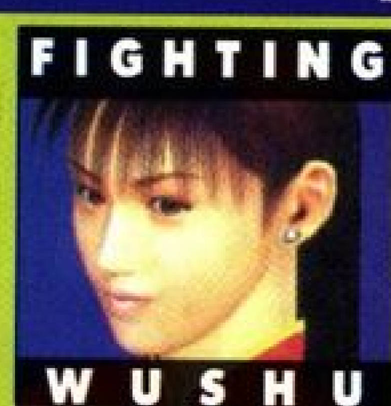
유파 : 태권도

태권도라는 무술이 정식 경기가 되기 이전부터 아버지로부터 무술로서의 태권도를 배우게 된다. 그러나 경기에서 금지되어 있는 기술을 무의식적으로 사용해 버리는 등 실전에서는 엄청난 힘을 발휘할 것 같다. 아직 어느 단체에도 소속되어 있지는 않다.



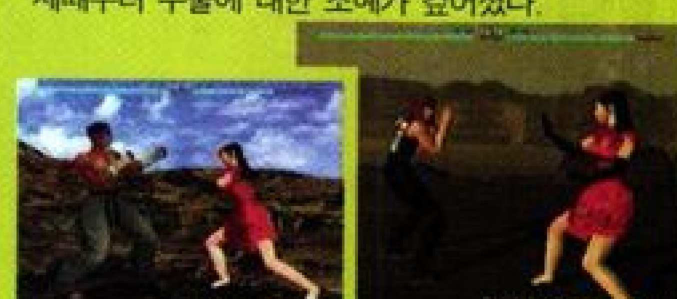
특징 태권도의 발기술을 중시하는 파워 캐릭터

화 유에(花月) (22세)



유파 : 형의권

대만의 명가이기도 한 화가(花家)의 외동딸. 화가는 중국에서 유명한 재벌이기도 한 무투가 집안이지만 그 후 대만으로 이주했다. 수행을 시작한 12세때부터 무술에 대한 조예가 깊어졌다.



특징 일격필살을 가진 돌격계 캐릭터

TOP GAME RANKING

「파이널 판타지 택틱스」가 국내 시장과 일본에서 꾸준한 인기를 모으고 있는 가운데 스퀘어의 새로운 대작인 「사가 프론티어」가 발매되었다. 그러나 「사가 프론티어」가 일본 시장에서는 그다지 주목을 받지못하고 있는 반면에 「FFT」의 높은 난이도에 질린 국내 유저들은 「사가 프론티어」에 상당히 치우쳐 있는 듯하다. 또 발매일이 가까워진 새턴용 「슈퍼 로봇대전F」가 이달의 최대 기대 소프트에 올랐다.

■ 통계기간:
1997년 7월 10일 ~ 8월 5일
■ 조사 방법
게임챔프 97년 8월호 애독자 엽서(30%)
국내외 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

일본 인기 소프트 TOP 10

1 파이널 판타지 택틱스 〔→〕
PS
스퀘어
시뮬RPG
97년 6월 20일



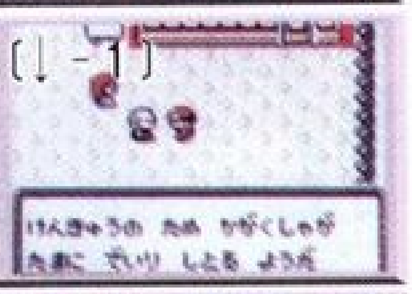
2 게임에서 발견! 타마고치 〔NEW〕
GB
반다이
시뮬레이션
97년 6월 27일



3 타임 크라이시스 〔NEW〕
PS
남코
슈팅
97년 6월 27일



4 포켓 몬스터 〔↓ -1〕
GB
닌텐도
RPG
96년 2월 27일



5 더 킹 오브 파이터즈 '96 〔NEW〕
PS
SNK
격투 액션
97년 7월 4일



6 에이스 컴뱃2 〔↓ - 4〕
PS/ 남코/슈팅/97년 5월 30일

7 런 어바우트 〔↓ - 2〕
PS/아노만/레이싱/97년 5월 23일

8 사가 프론티어 〔NEW〕
PS/스퀘어/RPG/97년 7월 11일

9 힘내라 모리가와 군 2호 〔↓ - 3〕
PS/SCE/복합 장르/97년 5월 23일

10 진설 사무라이 스피리츠 무사도열전 〔NEW〕
SS/SNK/RPG/97년 6월 27일

기대 소프트 TOP 10

1 슈퍼 로보트 대전F 〔↑ - 3〕
SS
시뮬RPG
반프레스토



2 드래곤 퀘스트Ⅶ 〔→〕
PS
RPG
에닉스



3 그랜디아 〔→〕
SS
RPG
게임 아츠



4 바이오 하자드2 〔↑ - 5〕
PS
호러 어드벤처
캡콤



5 도키메키 메모리얼2 (가칭)
PS
시뮬레이션
코나미



6 패러사이트 이브 〔↓ - 1〕
PS/어드벤처 호러RPG/스퀘어

7 철권3 〔↓ - 1〕
PS/격투 액션/남코

8 사쿠라 대전2 〔NEW〕
SS/시뮬드라마틱 어드벤처/세가

9 데빌사마나 -소울해커즈- 〔NEW〕
SS/RPG/아트라스

10 버철 파이터3 〔→〕
SS/격투 액션/세가

FREE RANKING

한국인 격투 캐릭터 인기 TOP 5

1 화랑
철권3/남코



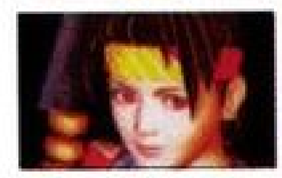
2 김갑환
KOF 시리즈/SNK



3 백두산
철권2/남코



4 성미나
소울 에지/남코



5 최번개
KOF 시리즈/SNK



축구 게임 TOP 5

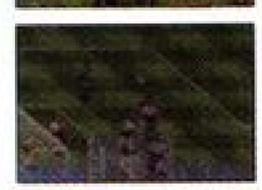
1 버철 스트라이커2
ARC/ 세가



2 실황! 퍼펙트 스트라이커
N64 / 코나미



3 실황! 월드사커 퍼펙트 일레븐
SFC / 코나미



4 빅토리 골 - 월드 와이드 에디션
SS / 세가



5 월드 사커 위닝 일레븐 '97
PS / 코나미



플레이 스테이션 TOP 5

1 파이널 판타지 택틱스 [→]
시뮬레이션 RPG
스퀘어
97년 6월 20일



2 사가 프론티어 (NEW)
RPG / 스퀘어 / 97년 7월 11일

3 에이스 컴뱃2 (↓-2)
플라이트 슈팅 / 남코 / 97년 5월 30일

4 스트리트 파이터 EX PLUSα(NEW)
격투 액션 / 캡콤 / 97년 7월 17일

5 아머드 코어(NEW)
3D로봇시뮬레이션 / 프롬소프트 / 97년 7월 10일

새턴 TOP 5

1 진설 사무라이 스피리츠 무사도열전 [→]
RPG
SNK
97년 6월 20일



2 랑그릿사Ⅳ (NEW)
RPG/메사이야/97년 8월 1일

3 슬레이어즈 로얄 (NEW)
RPG/카도가와 서점/97년 7월 25일

4 라스트 브롱크스 (NEW)
격투 액션/세가/97년 8월 1일

5 도키메키 메모리얼 무지개색 청춘 (NEW)
어드벤처/코나미/97년 7월 10일

닌텐도64 TOP 5

1 스타워즈-제국의 그림자 [→]
액션 슈팅
닌텐도
97년 6월 14일



2 멀티레이싱 챔피온쉽(NEW)
레이싱/이미지니어/97년 7월 18일

3 스타폭스(↓-1)
슈팅/닌텐도/97년 4월 27일

4 GB 게임에서 발견!! 타마고치(NEW)
시뮬레이션/반다이/97년 6월 27일

5 GB 포켓몬스터(↓-1)
RPG/닌텐도/96년 2월 27일

아케이드 TOP 5

1 더 킹 오브 파이터즈 '97 [NEW]
격투 액션
SNK



2 철권3 (→)
격투 액션/남코

3 뱀파이어 세이버 (NEW)
격투 액션/캡콤

4 더 하우스 오브 더 데드 (NEW)
호러 건슈팅/세가

5 버철 스트라이커2 (↓ - 1)
스포츠/세가

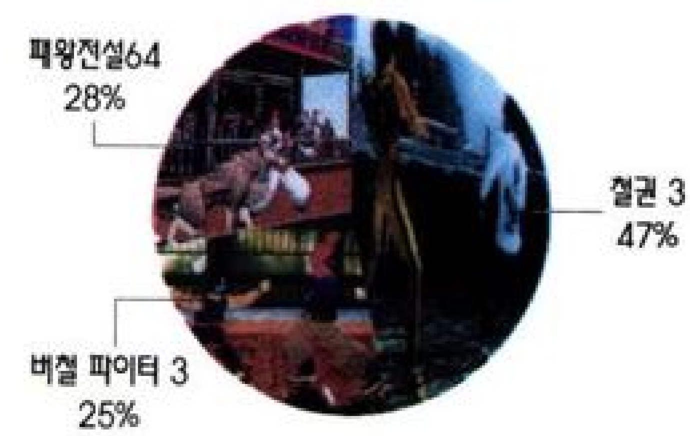
애독자 텔레파시

이달의 애독자 텔레파시는 KOF '97의 발매로 다시 주목을 받기 시작한 킹오파 캐릭터들의 챔프 독자 인기도를 조사해 봤고 패왕전설64가 가세한 3D격투 액션 게임들의 선호도 또한 통계내 봤다. 그리고 독자들이 이번호(97년 9월호)에서 가장 원하는 공략들을 조사해봤다.

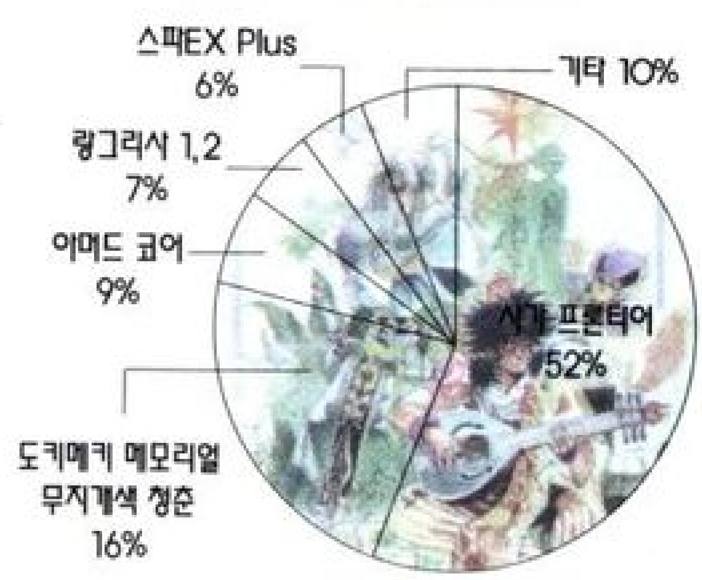
Q. 챔프 독자가 좋아하는 킹오파 캐릭터는?



Q. 철권 3, 버철 파이터 3, 패왕전설64 중 가장 마음에 드는 게임은?



Q. 9월호 공략 중 챔프독자의 관심도가 가장 높은 게임은?



탐험대의 핫 이슈 오피니언



요즘 하이텔에서는 청소년 보호법을 둘러싸고 주부동과 애니동의 싸움이 한창 계속되고 있다.
지난 7월 1일자로 청소년 보호법이 시행됐는데 그에 대해 찬성하는 쪽과 반대의 의견이 팽배하게 맞서고 있는 것이다. 과연 청소년 보호법이 청소년 유해 환경으로부터 보호해 줄 수 있는지, 사회 전반적인 영향과 나아가 게임으로의 영향에 대해서 챔프 각 명인들의 의견을 들어보도록 하자.

김또깡



지난호에 또깡은 킹오파 '97에 쿠사나기 쿄의 애인인 유키가 등장하지 않는다면 탐험대를 떠나겠다고 폭탄선언을 했었다. 그는 사실 그렇게 말은 해 놓았지만 시간이 갈수록 유키에 대한 정보를 찾을 수 없게 되자 불안해지기 시작했다.
가평에서 열린 SNK 아시아 투어에도 가보았고 KOF '97의 인컴테스트를 하는 오락실마다 쫓아다니며 확인을 해보았지만 유키를 찾을 수는 없었다.
"이젠 떠나야 할 시간이 왔구나.." 가방을 마구 싸고 있는 또깡에게 전화가 걸려왔다. "아저씨 저 GB맨이예요. 제가요, 유키를 발견했어요. 쿄, 이오리, 치즈루로 팀을 짜서 끝까지 가면 엔딩에서 유키가 나온다구요!"
오늘은 왠지 ~ 사고뭉치 독자 GB맨이 귀여워 보이는 구나..

아가박

왕비의 비밀편
아주 먼 옛날 백제의 무사인 아가박은 유리왕으로부터 괴수 김또깡에게 납치된 아름다운 왕비를 구출하고 '　'의 비밀을 밝히라는 어명을 받는다. 왕의 어명을 받들은 아가박은 보검을 허리에 차고 김또깡의 본거지로 향했다. 끊임없이 덤벼드는 적들을 무찌르면서 천신만고 끝에 큰 저택에 다다른 아가박은 왕비를 인질로 잡고 있는 김또깡을 발견한다. "얘! 죽어라 아가박"라고 소리치며 철퇴로 공격해 오는 김또깡을 단 일합에 무찌른 아가박은 쓰러져 있는 왕비를 일으켜 세운다.
"아름다운 왕비이시여 그동안 얼마나 고생이.. 에! 너..너는!" 그 아름답다던 왕비의 정체는 다름아닌 지지리도 못난 지지리였다.

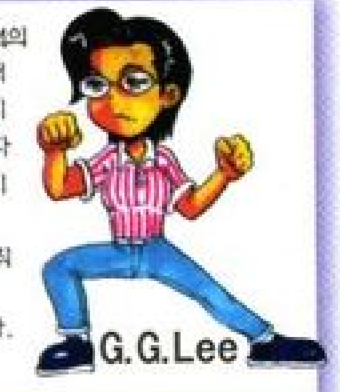


이인분



나우누리 새턴동 정모에 참가한 이인분. 사실 게임 대회에는 참가하지 않으려 했으나 운영진들의 간곡한(?) 권유로 '뿌요뿌요' 게임 대회에 참가하게 되었다. 더구나 뿌요 대회 이전에 벌어진 스파 대회에 참가한 장스팔이 1회전에 떨어지자 이인분의 어깨는 더 무거워지고 결국에는 우승까지 하게 되었다. 그 후 챔프에 돌아와 '뿌요뿌요, 1등 했어'라고 말하자 아가박이 말하길 '니가 또 일등 했어?'

G.G.Lee



지난 미국 애틀란타에서 열린 E3쇼에서는 N64의 환상적인 개발 타이틀 수와 기대작이 대거 공개됐다. 그 많은 타이틀과 멋진 영상을 본 지지리는 너무나 기뻐한 나머지 계속 싱글벙글하고 다녔다. 그 때 송백정은 원고 마감에 대해 지지리에게 이렇게 물었다.
"N64 끝났지?" 그러자, 지지리는 두손을 꽉 쥐며 힘 있게 말했다.
"아닙니다. 이제 N64의 전성시대가 올 겁니다. 저는 그렇게 믿습니다"

이제 德



어제　은 박찬호가 등장하는 PC 게임 「코나미 라루사 베이스볼」로 밤새껏 게임을 한 결과 만족스런 결과를 내자, 한밤중임에도 불구하고 송백정 집에 전화를 했다. 다음은 그들의 대화 내용이다.
"박찬호가 이겼습니다. 기뻐해 주십시요." "아니, 정말? 그렇다면 내일 신문에 대서특필되겠군"
"아닙니다. 뭘 그까짓 것 갖고.." "무슨 소리야, 이건 역사적인 사건이라구.."
"고맙습니다. 백정님" "아니, 뭐가 고마워..? 자네 박찬호랑 친척인가?"

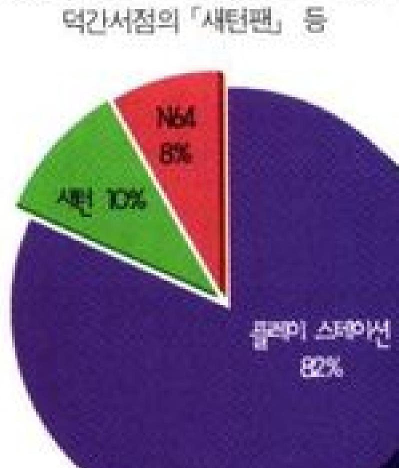
안소니

애니메이션에 많은 관심을 갖고 있는 안소니는 이번에 대대적으로 열리는 애니메이션 엑스포에 큰 관심을 가지고 있었다. 엑스포가 열리자마자 올림픽 공원으로 향한 안소니. 드디어 목적인 애니메이션 상영장으로 발길을 돌렸다. 상영되는 몇개의 프로그램 중 아톰의 제작인 데즈카 오사무의 작품인 블랙잭 극장판을 고르고 자리에 앉았는데.. 이런! 7000원이라는 비싼 입장료에도 불구하고 필름이 아닌 비디오 프로젝터 상영이었고 자막도 타이밍이 맞지 않았으며 여러 부대시설도 엉망이었다. 엑스포를 빙자한 장사 속에 실망을 느끼며 나오던 안소니가 갑자기 외치는 한마디.
"아차 그런데 이거 내가 작년에 일본에서 본거잖아"



추정 HW/SW 판매수

챔프에서는 각 하드웨어와 소프트웨어의 인기도를 짐작할 수 있도록 일본 현지의 7월 한달간의 판매수를 추정해 보았다.
참조 : 아스키의 「패미통」, 소프트뱅크의 「더 플레이 스테이션」, 미디어웍스의 「전격 닌텐도64」, 덕간서점의 「새턴팬」 등



추정 하드웨어의 판매 점유율



추정 소프트웨어 판매 점유율

공윤비디오 게임 관련 6월 심의 리스트

제 목	신 청 사	제 작 사	등급	심의 일자
알라딘	게임피아	닌텐도	연가	91.06.19
배트맨 포에버	월드베스트	어클레임	중가	97.06.03
버그스 버니	월드베스트	선소프트	연가	97.06.03
정글 북	게임피아	닌텐도	연가	97.06.17
킬러 인트팅트	월드베스트	닌텐도	연불	97.06.03
메가 맨7	아미무역	캡콤	연가	97.06.26
매가 맨7	월드베스트	캡콤	연가	97.06.03
스피디 곤잘래스	아미무역	어클레임	연가	97.06.26
슈퍼 마리오 올 스타	월드베스트	닌텐도	연가	97.06.03
슈퍼 스트리트 파이터 Ⅱ	월드베스트	캡콤	고가	97.06.03
슈퍼맨	월드베스트	선소프트	중가	97.06.03
슈퍼 20합	게임라인	게임라인	연가	97.06.17

유해 환경, 그 한계는 어딘가?

청소년법, 게임 발전에 또 하나의 걸림돌 될 수도 -김또깡-

얼마전 청소년을 유해 매체로부터 보호하자는 '청소년 보호법'이 발동되어 그동안 마구 유입되어 오던 일본의 저질 만화들이 대부분 적발되어 벌금 또는 시정 조치 등을 당하고 18세 이상만 볼 수 있는 만화로 따로 분류되고 있다. 이번에 적발된 만화들의 대부분이 일본 작가들의 작품이고 내용 또한 청소년들이 보기에는 부적합한 내용들이 많이 있었다. 그러나 일부 작품들에 대해서는 특별한 지적 사항이 있다고 보기에는 미흡한 것들도 상당수 포함되어 있다. 이번 단속이 어떤 기준에 의한 것인지 의심이 가는 부분 중에 하나이다. 이런 모호한 선별 방식은 작가들의 창작 의욕을 저해할 뿐 아니라 청소년들에게도 혼란을 주게 될 것이다.

유해 매체의 범위 안에는 게임도 포함이 될 수 있다. 게임에 관해서는 일단 공연윤리위원회에서 심의를 하고 있지만 청소년 보호법에 의한 이와같은 모호한 단속은 현재 상황보다도 더 좋지 않은 결과를 초래할 수도 있다. 공윤의 심의를 통과한 작품이라도 청소년 보호법에 위배된다면 사장되어 버릴 가능성도 배제할 수 없는 것이다.

게임이든 만화든 모든 사람이 인정하는 단체에서 제대로 된 기준을 가지고 청소년들을 보호하는 것이 바람직한 일이 아닐까?

우리의 만화는 살려야 한다! -이인분-

사실 나와 같은 세대는 젊은이들은 대부분 이현세씨와 같이 커왔다고 해도 과언이 아니다. 어릴적부터 그의 초창기 만화를 감상하기 시작해 한창 방황하던 중학교 시절 「고교 외인부대」를 읽으며 청소년기를 보냈다. 그 후 성년이 되자 이현세씨의 만화도 성인취향으로 바뀌었고 한국 만화도 이 정도는 되는구나 하는 자부심을 느끼기도 했다.

특히 그의 만화에 대한 생각은 그가 만들어낸 잡지에서도 잘 나타난다. 그는 일본 만화에 찌들은 국내 만화 시장을 누구보다도 잘 알고 있으면서도 일본 만화를 싣지 않는 것을 원칙으로 삼았다. 그것은 어쩌면 무모한 도전이기도 했다. 물론 성인용 만화잡지이긴 했지만 그것을 통해 그는 어느 정도 성과를 거두었고 그로 인해 한국 만화의 위상을 한단계 올려 놓았다.

이제 이현세씨의 만화를 일본의 아류작으로 치부하는 사람들은 많지 않다. 하지만 그때보다 더 심한 제살 파먹기가 시작되었다. 과연 한편의 만화로 그를 매도할 수 있을까? 아무도 나서지 않는 사이, 우리 시장을 앞앞리에 일본 만화에 빼앗기고 있을 때의 일을 생각해 보라. 누가 과연 일본 만화에 대항해 나섰는가를 - 일본 만화에 대한 심한 규제는 있을 수 있지만 그에 대항해 부단히 노력했던 사람들의 노고는 인정해 주어야 한다고 생각한다.

창작 세계 불침범주의 필요 -이제 德-

최근들어 부쩍 강화된 청소년 보호법을 보며 뒤늦은 조치가 아닌가 하는 의구심과 함께 한편으로는 잘됐다는 안도감도 든다. 그러나 최근 이와 관련해 유명 만화작가의 한 작품에 대한 논란이 있었던 것에 대해서는 이견을 제시하고 싶다. 물론 청소년들에게 유해한 작품도 있으나 한 작가의 작품세계는 존중을 해 주어야 한다는 입장이다. 현 사회에서 상업적 성향이 짙고 물을 흐리는 작가들이 있긴 하지만 만화는 엄연한 제 9의 예술로 인정받고 있다. 문제가 된 작가는 국내에서 인정받는 일류 만화가이다. 대중이 그 사람을 인정했다는 것은 그 사람의 작품성을 인정했기 때문이다. 필자는 대부분 그의 작품을 읽었고 현재보다 더 청소년들에게 해로울 수 있는 장면을 본 적이 있다. 그런데도 청소년 보호법과는 관련이 없다고 해도 그 분위기의 가세를 등에 업고 한 작품의 한 장면을 두고 그의 전체 작품 세계를 꼬집는 일은 너무 성급했다고 보여진다.

만화를 아는 사람은 그 만화를 보고 작품인지 졸작인지 가릴 줄 안다. 따라서 청소년 보호법이 있다면 그 범주에 맞는 사람들을 대상으로 하면 되는 것이지 굳이 예술의 한 장르에 대해서만 위해를 가하는 그런 식의 충동적인 사고에는 찬성할 수 없거니와 지금 예술로 평가 받고 있는 만화와 게임 산업에 대한 이해와 평가가 더욱 높아져야 할 것으로 보인다.



법이 전부는 아니다! -안소니-

현재 청소년 보호법은 청소년에 피해를 줄 수 있는 모든 환경으로부터 청소년을 보호한다는 것을 목적으로 하고 있다. 이 법이 미치는 범위는 실로 방대해서 이 법의 취지대로 모든 것이 처리된다면 우리나라의 청소년들은 정말 범죄를 모르는 깨끗한 사회가 될지도 모른다. 하지만 그것이 과연 실현 가능한 것이냐 하는 것에는 의문을 가지게 된다. 물론 이 법의 필요성은 어느 정도 인정하지만 너무 범위가 방대하기 때문에 현재처럼 행정 인력이 부족한 상황에서 자칫하면 효과적인 실행보다는 만만한 상대만 골라 적용되는 모래비 방망이식의 법이 될지도 모른다. 이럴 경우 가장 만만한 존재는 별 노력을 안들이고 단속할 수 있는 만화와 게임쪽이 되기 마련이다. 그 징후는 지금부터 감지되고 있는데 그러한 졸속 실행은 청소년을 점점더 나쁜 방향으로 몰고가게 할 가능성이 높다는 것을 알아야 한다. 청소년의 입장보다는 유권자인 부모님들의 시각에서 만들어진 이 법안. 청소년의 올바른 선도를 너무 간단히 생각하는 우를 범하지 말았으면 한다.

심의 기관은 있고 책임질 기관은 없다!? -G.G.LEE-

청소년 보호법이 제정됨에 따라 유해 환경물로 분류되는 기준은 어떠한 것이 있는가가 가장 관심있는 부분일 것이고 그 다음이 어떤 계층이 그 심의를 하느냐에 관심이 갈 것이다.

청소년 유해 매체물 심의는 기본적으로 청소년 보호 위원회가 하는데 법령에 따라 심의기관이 따로 있을 경우에는 그 심의기관에 따르도록 되어 있다. 출판 만화의 경우에는 한국 간행물 윤리위원회가 8월부터 법적으로 심의기관이 됨으로써 앞으로도 계속 심의 리스트를 작성할 전망이다.

그런데 문제는 각 심의 기관에서 심의를 하면 청소년 보호위원회에서는 이 모든 것을 다 검토할 여력이 없다는 것이다. 그저 그 중에서 몇가지를 선출해 보겠다는 얘긴데 너무 광범위하고 헛점이 많이 보인다.

심의하는 기관은 분명히 있는데 책임을 져 줄 기관이 없다면 이 또한 청소년들을 우롱하는 처사가 아닌가? 기본적인 법의 취지는 좋다고 하나 그것이 청소년들의 의견을 전혀 반영시키지 않는 법률이라면 그것도 마찬가지로 청소년들의 숨통을 조이는 법이 될것이다.

출판만화에 뿌리를 둔 게임 개발 -야기박-

최근에 청소년들의 폭력과 성적 문란이 사회적인 문제로 떠오르자 청소년들이 일상 생활에서 쉽게 접하는 만화와 게임 분야에 대한 법적인 규제가 갑자기 강화되기 시작하였다.

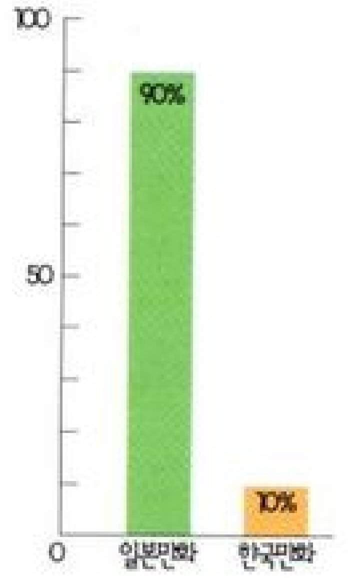
청소년을 보호하자는 의도에서는 환영받을 일이지만 그 여파로 인해 국내 만화 산업과 게임 산업에 미칠 영향을 생각해 보자. 만화와 게임은 일본의 것에 영향을 많이 받고 있는데 우리와 문화적,정서적으로 다른 일본 만화와 게임을 막아 내야하는 것이지, 국내 만화와 게임을 막는다면 앞으로의 국내 만화와 게임은 미래가 없을 것이다. 무조건 제재를 가할 것이 아니라 조금은 성장하도록 환경을 만들어 주는 것도 관련 업체를 위해서나 미래 청소년들을 위해서도 두루 좋을 것이다.

한가지 제안을 한다면 출판만화와 게임의 연계이다. 만화와 게임이 불가분의 관계라는 것은 잘 알 것이다. 그렇다면 개발에 있어서도 만화에 등장하는 캐릭터를 게임에 가져다 놓고 지속적인 만화 연재를 한다면 게임의 홍보도 효율적이고 취약점이었던 시나리오도 보충할 수 있을 것이다.

그것만이 국내 만화와 게임을 살릴 수 있는 유일한 방법이라고 생각한다.

만화 제재 리스트 장르별 점유율 (성인용 제외)





옆의 도표를 봐도 알 수 있듯이 지난번 단속됐던 출판만화의 장르 중 대부분을 액션 만화가 차지했다. 그 다음이 판타지, 연애 순으로 장르를 나눌 수 있는데 가장 이해가 가지 않는 것은 코믹과 스포츠도 단속됐다는 것이다. 말 그대로 코믹하고 스포츠를 소재로 한 만화인데 어떤 점이 단속 요소가 됐는지 궁금하다. 물론 코믹을 연출하려다 보면 다소 과장된 표현이 나올 수 있다고 하나 그 정도를 이해하지 못한다면 TV에서 나오는 코미디도 인정할 수 없다는 것이 아닌가.

또한 일본 만화에 대한 단속이 국내 만화보다 압도적으로 많았다. 실제로 일본 만화가 독자들에게 자극적인 내용이 많다는 것은 모두들 인정할 것이다. 하지만 일본 만화 중에서도 명작이라고 할 수 있을 만큼의 뛰어난 작품도 있는데 무조건 일본 만화라고 해서 배척하기보다는 국내 만화의 발전을 위해 긍정적인 시각도 있어야 바람직하지 않을까?

청소년 보호법 기본 취지 및 심의 기준

청소년 보호법과 시행령의 입법 취지

우리 사회의 자율화와 물질만능주의 경향에 따라 날로 심각해지고 있는 음란, 폭력성의 청소년 유해 매체물과 유해 약물 등의 청소년에 대한 유통과 유해한 업소에의 청소년 출입 등을 규제함으로써 성장 과정에 있는 청소년을 각종 유해한 사회 환경으로부터 보호, 구제하고 나아가 건전한 인격체로 성장할 수 있도록 하기 위함.

개별 규제 대상 내역

●영상음향물:음반·비디오, 전자오락, 방송·종합 유선방송(교육, 음악, 오락, 연예물)
●공연물:영화, 연극, 음악, 무용, 오락적 관람물
●정보통신물:음성·영상·문자정보
●간행물:특수일간·일반주간·특수주간신문과 잡지(경제, 산업, 종교 등 일부 신문 제외), 만화, 사진첩, 화보류, 소설, 전자출판물, 복합매체물
●광고물:옥외광고물(간판·입간판·벽보·전단), 각 매체 수록 광고물

청소년 보호 위원회나 기존 법령에 의한 심의기구에서 사후 심의하여 결정

※따라서 광고물, 복합 매체물, 음성적 유통물과 기존심의기구의 요청물 등만 보호위에서 심의하고 만화의 경우도 사후 심의가 원칙

유해매체물의 심의결정 기준

일반심의기준

- 매체물에 관한 심의는 당해 매체물의 전체 또는 부분에 관해 평가하되 부분에 대하여 평가하는 경우에는 전반적 맥락을 함께 고려할 것
- 매체물 중 연속물에 대한 심의는 개별 회분을 대상으로 할 것
- 심의위원 중 최소한 2인 이상이 당해 매체물의 전체 내용을 파악한 후 심의할 것

개별심의 기준

- 음란한 자태를 지나치게 묘사한 것
- 성행위와 관련하여 그 방법, 감정, 음성 등을 지나치게 묘사한 것
- 수간을 묘사하거나 혼음, 근친상간, 동성애, 가학, 피학성음란증 등 변태성 행위, 매춘 행위 기타 사회통념상 허용되지 아니한 성관계를 조장하는 것
- 청소년을 대상으로 하는 성행위를 조장하거나 여성을 성적 대상으로만 기술하는 등 성윤리를 왜곡시키는 것
- 존속에 대한 상해, 폭행, 살인 등 전통적인 가족윤리를 훼손할 우려가 있는 것
- 잔인한 살인, 폭행, 고문 등의 장면을 자극적으로 묘사하거나 조장하는 것
- 성폭력, 자살, 자학행위 기타 육체적, 정신적 학대를 미화하거나 조장하는 것
- 범죄를 미화하거나 범죄 방법을 상세히 묘사하여 범죄를 조장하는 것
- 역사적 사실을 왜곡하거나 국가와 사회 존립의 기본 체제를 훼손할 우려가 있는 것
- 저속한 언어나 대사를 지나치게 남용하는 것
- 도박과 사행심 조장 등 건전한 생활 태도를 저해할 현저한 우려가 있는 것
- 청소년 유해 약물 등의 효능 및 제조방법 등을 구체적으로 기술하여 그 복용 및 제조를 조장하는 것
- 청소년 유해업소에의 청소년 고용과 청소년 출입을 조장하는 것

유해매체물 표시방법

구 분	표시방법	비 고
음반	18세미만 청취 불가	•크기(60mm x 15mm)
비디오물	18세미만 시청 불가	•자막 표시 이 프로그램은 18세미만 청소년이 시청해서는 안됩니다.
전자유기기구기판	18세미만 이용 불가	
영화, 연극, 음악, 무용 기타오락적 관람물	18세미만 관람 불가	당해공연장의 매표소와 출입구에 표시(세로도 가능)
전기통신을 통한 음성, 영상, 문자정보	18세미만 이용 불가	•자막표시 이 프로그램은 18세미만 청소년이 이용해서는 안됩니다.
방송프로그램	(18)	•자막표시 이 프로그램은 18세미만 청소년이 시청해서는 안됩니다. ※원형마크는 화면 우측 상단에 표시 (지름20mm, 테두리두께 3mm)
간행물	18세미만 구독 불가	앞표지와 뒷표지의 우측상단에 표시
광고선전물 중 간행물에 포함된 것	18세미만 구독 불가	상동

간행물 윤리 위원회에서 작성한 금서 리스트

제 목	발 행	경과
공태랑 나가신다	(주)학산문화사	경고
닥터K	(주)학산문화사	경고
로토의 문장	(주)커뮤니케이션그룹	경고
만화십팔사략	(주)동아출판사	주의
만화인간삼국지	(주)홍익출판사	주의
만화중국고전	대현출판사	주의
비트(Beat)	대원문화사	경고
삼국지	한국교육문화사	주의
열혈강호	대원문화사	주의
짱구는 못말려	(주)서울문화사	경고
쿵푸보이 친미	(도)대원	경고
항우와 유방	대원출판사	경고
오! 나의 여신님	(도)대원	경고
드래곤 볼	(주)서울문화사	경고
	·	
	·	
	이하 생략	

청소년 보호법에 관련된 각계 인터뷰

챔프에서는 이번 청소년 보호법에 의해 출판만화가 제재를 당함에 따라 게임에 미칠 파급을 예상, 청소년 보호법에 관계된 각층의 인터뷰를 통해 그들의 의견을 들어보았다.

어느 부모님이 자식이 나쁜 환경에 있는 걸 좋아하겠어요?



서울 YWCA
청소년 유해 환경 감시단
간사 조주은

"청소년 유해환경 감시단은 지난 94년에 생겨 지금까지 전화와 모니터 활동 등을 통해 청소년 유해환경에 대한 문제제시 활동을 해 오고 있습니다. 특히 모니터 활동은 구체적으로 만화 잡지만을 전문으로 하는 만화 모니터와 그 외 PC통신, 가요의 가사 등을 대상으로 하고 있습니다. 그중 만화 모니터는 87년부터 꾸준히 해 온 사업으로 주부와 교사, 그리도 대학생, 중·고생들이 어린이 만화와 순정만화 등 주제별 모니터를 해 오고 있습니다." 서울 YMCA에 근무하고 있는 조주은 씨는 청소년 유해환경 감시단의 주된 업무를 이렇게 설명하고 있다. 그런데도 대부분의 사람들이 YWCA에서 만화에 대한 단속을 벌이고 있는 것으로 착각, 비난의 소리가 크다고 지적한다.

"저희 유해환경 감시단은 모니터를 통해 문제점을 지적하고 시정해 주기를 요청할 뿐이지 요즘 PC통신에서 떠드는 만큼 YWCA가 단속을 주관하거나 여론을 조성하지도 않습니다."라는 조주은 씨는 "오히려 YWCA에서는 전혀 모르는 사실을 외부에서 비판하고 나서고 있다"며 답답할 심정을 토로했다.

그리고 이번 청소년 보호법 문제에 대해서는 "우선 음란·폭력적인 만화, 게임을 만든 제작자와 유통업자들에게 그 책임을 묻고 지속적인 단속을 해 나가야 한다"고 말하고 "YWCA 모니터 요원들이 대부분 주부이기 때문에 그들 모두 내 아이가 좋은 환경에 놓이기를 원하는 만큼 작품을 보는 시각에 차이가 있을 수 있다는 점에 대해서는 이해가 필요하다"고 전했다.

청소년 보호법 필요하다!

문화체육부 청소년보호위원회 보호기획과 행정사무관 조 성 주

"97년 3월 7일에 청소년 보호시책을 종합적·체계적으로 추진할 수 있는 청소년 보호법을 여야 공동의 의원 입법으로 제정하게 됐습니다. 우선 7·8월은 선도기간으로 관련자들의 협조를 구하고 있는데 지난번 단속을 벌인 것은 미성년자 보호법에 의한 단속이지 청소년 보호법과는 관련이 없는 것입니다."

지난 7월 7일부로 실행되고 있는 청소년 보호법에 대해 조성주 문체부 행정사무관은 이렇게 설명하고 "청소년 호법의 위헌 여부에 대해서는 "사후심사와 유통제한을 원칙으로 하고 있으므로 위헌 소지가 없다."고 말하고 "청소년 유해 매체물로 심의·결정된 매체물에 대해서는 개별적인 성격에 따라 표시의무·포장의무·판매금지구분격리·방송시간 제한·광고선전 제한 등의 금지·의무사항을 부과함으로써 청소년을 유해환경으로부터 보호하게 됩니다."고 설명했다. 그리고 이러한 사항을 위반했을 시에는 최고 3년 이하 징역 또는 2천만원 이하의 벌금을 물게 된다는 말도 덧붙였다.

창작 활동은 보호 육성돼야



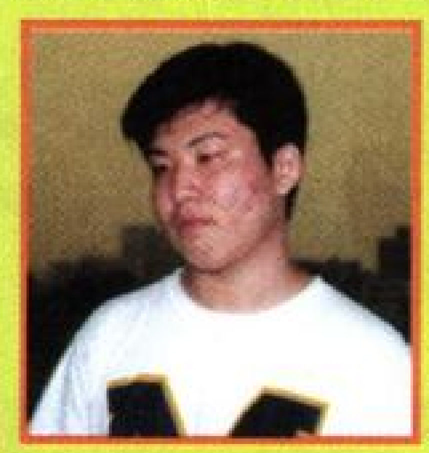
한국만화가협회
사무국장 권 용 훈

"이번 만화가 이현세 씨에 대한 문제는 참으로 안타깝게 생각하고 있습니다. 주제를 설명하기 위한 부분적인 사항만을 가지고 음란 서적으로 분류, 제재를 가한다는 것은 옳지 않습니다. 이것은 작가의 자유로운 창작 활동의 권리를 박탈하는 것입니다"

한국 만화가 협회 권용훈 국장은 이현세 씨의 [천국의 신화]가 음란성 서적으로 분류, 불구속 입건의 여지가 있음을 밝힌 경찰청에 대해 크게 반발하는 입장을 보이고 있다.

한편, 청소년 보호법에 의한 만화 단속에 대해서는 "일본 만화는 그 문화가 우리와 판이하게 다르기 때문에 우리 청소년의 정서에 맞지 않습니다. 예사로 나오는 근친상간이나 폭력 등을 아무런 여과 없이 그냥 받아들인 다는 것이죠."라며 일본만화에 대해서는 주의가 필요하다는 점을 강조하고 "이런 의미에서 볼 때 청소년 보호법의 실행으로 일본의 나쁜 만화를 배출할 수 있다면 좋겠지만 국내 만화를 죽이는 역효과를 낸다면 불필요하고 쓸데없는 법이 될 것"이라고 강조했다.

만화 억제, 타당성 없어요!



애니메이션 매니어
20세 최철희

어린이에서 노인들에 이르기까지 만화를 찾는 연령층이 넓어 졌음에도 불구하고 아직까지 일부 고위층 사람들은 만화에 대한 편견만 가지고 있는 것 같습니다." 만화와 게임에 지대한 관심과 흥미를 갖고 있는 20세의 한 독자는 이렇게 말한다.

그리고 하이텔에서 요즘 한창 시끄러운 애니동과 주부동의 싸움에 관해서도 "TV에 방영되고 있는 [달의 요정 세일러문]을 보면 미니스커트를 입고 나오는데 주부동에서는 그걸 야하다고 하고 또 전투하는 장면이 나오면 폭력적이라고 합니다. 그리고 자신의 자식이 그런 만화를 보고 어떻게 자랄지 걱정이라는 글도 있는데 제 생각으로는 그 아주머니가 어느 한 면만 보고 단정지은 듯 싶습니다"고 지적했다.

"시대는 많이 변했습니다. 이러한 사고가 일본만화를 너무 많이 본데서 비롯했다고 하면 할말이 없습니다만 지금은 조선시대처럼 쓰개치마를 쓰고 얼굴도 보여주지 못하는 시대가 아니라고 말하고 싶습니다."는 최철희 씨는 "만화를 보고 범죄를 저질렀다면 그 학생이 문제이지 만화가 문제되는 것은 아닙니다"라고 반론을 제기하면서 "일본만화 장점을 배워 국내 만화 산업을 활성화시키는 것이 우선적인 과제이지 무조건적인 말살적인 정책은 지양해야 한다"고 강력하게 주장했다.

매니어 오피니언

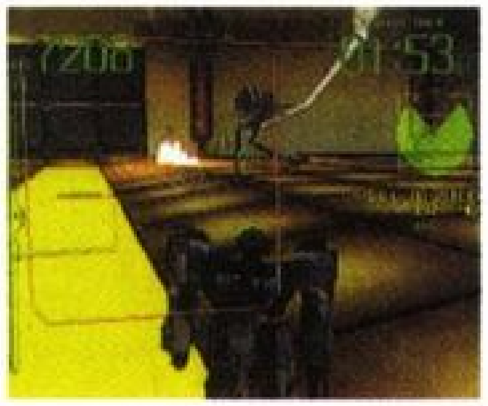
소프트웨어 리뷰

PS 「아머드 코어」



김성규
(하이텔 게임기 동호회 회원)

일단 브레이크 에이지를 연상케 하는 시스템이 마음에 들었다. 다양한 파트를 조합해서 자신만의 로봇을 만들어가는 과정이 자신을 더욱 게임에 몰입시키는 것 같다. 특히 프론트 미션처럼 단순히 강한 무기만을 조합시키는 것이 아니라 엔진 출력이나 그밖의 여러가지를 고려해야 하는 섬세한 설정이 좋았고 연출면에서는 특히 미사일 발사 장면이 상당히 멋있었다. 반면 약간 부족하다고 생각되는 점은 바로 접근전 시에 게임이 단순화되기 쉽다는 것이다. 좀더 멋진 연출이 추가되었다면 최고의 로봇슈팅이 되지 않았을까 한다. 하지만 첫 도전인 로봇 시뮬레이션에서 이 정도의 성능을 보여준데 대해 칭찬을 아끼고 싶지 않으며 프롬 소프트의 다음 작품에 기대해 보기로 하자.



드디어 프롬 소프트가 정확히 1년하고 2주의 침묵을 깨고 신작을 발표했다. 이 게임에 대한 첫 느낌은 혹시 여타의 3D슈팅처럼 단순함과 짜증을 보이는 것이 아닌가 했지만 이것은 지나친 우려에 지나지 않았다는 것을 알았다. 우선 PS 패드의 모든 버튼을 사용하는 관계로 익숙한 조작에는 꽤 시간이 필요하지만 자기 후방의 시점으로 적의 공격이 눈에 잘 보이도록 처리한 것은 숙련자들을 멋진 플레이로 끌어낼 수 있다. 즉 숙련자만의 자유로운 회피와 공격은 재미와 다른 플레이 느낌을 줄 수가 있다는 것이다. 게임의 메인은 미션 클리어형으로 다양하고 개성있는 스테이지가 많아서 혼자서도 충분히 즐길 수 있다. 여하튼 3D슈팅이면서도 시뮬적인 요소, 화려한 효과와 멋진 연출, 대전의 즐거움 등을 모두 소화한 명작 게임이라고 생각한다.



송용승
(하이텔 P.SYCHO 모임 회장)

SS 「벌크 슬래쉬」



이동운
(주운전자 프로그래머)

그다지 큰 홍보없이 발매된 허드슨의 「벌크 슬래쉬」는 얼핏 보기에 건그리폰을 연상시키는 게임 화면을 가지고 있다. 차이가 있다면 만화틱한 로봇과 다소 거친 텍스처 매핑 그리고 '변신'이라는 요소를 꼽을 수 있다. 작은 매핑 데이터를 늘려서 다소 어지러운 화면을 그려내기 때문에 첫인상만으로 외면하기 쉬울지 모르지만 전체적인 느낌은 나름대로의 재미를 가지고 있다는 것이다. 부분적인 고해상도 화면의 사용과 부조종사가 여자라는 점 그리고 게임의 핵심이라 할 수 있는 부조종사의 조언과 고통스러워 하는 모습들. 손쉬운 조작성은 이 게임의 가장 큰 매력이다. 다만 로봇의 액션에 따른 효과음의 부족과 거친 매핑 데이터, 쉽게 적응은 되지만 지루해지기 쉬운 게임 시스템, 다소 부족한 박력이 「선더포스Ⅴ」의 그늘에 가려지게 한 원인이 아닌가 싶다.



「아머드 코어」가 발매되어 「건그리폰」과 「버철 온」 등 로봇 액션 슈팅 게임이 다시 부각되는 가운데 새턴으로는 허드슨의 「벌크 슬래쉬」가 발매되었다. 물론 「아머드 코어」가 로봇의 세팅 등 시뮬레이션적 요소를 부각시킨 작품이라면 「벌크 슬래쉬」는 스토리 쪽에 더 신경을 쓴 작품이라고 할 수 있다. 「벌크 슬래쉬」의 장점이라면 일단 그래픽이 좋은 편이라는 점과 간간히 삽입된 연애요소 등을 꼽을 수 있다. 3D로 처리된 배경과 2D로 제작된 캐릭터 역시 위화감 없이 조화를 잘 이루고 있다.

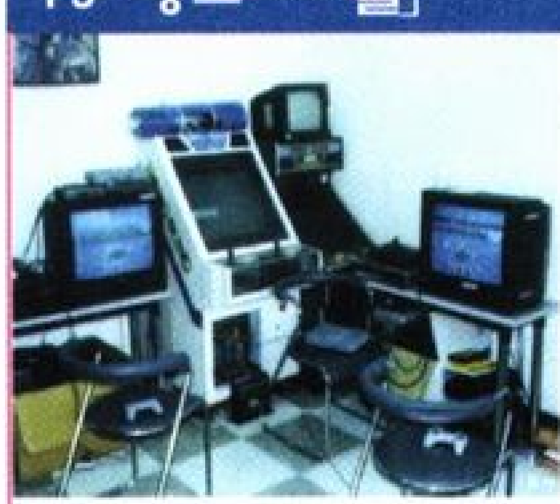
하지만 전투가 약간 쉬운 편으로 초보자들이 즐기기에는 좋지만 슈팅으로서의 깊은 매력은 잃지 않았나 싶다. 보다 깊은 게임성과 매니어를 위한 시스템을 보충했다면 오래도록 기억되는 명작이 되었을 것이다.



정혁진
(한성대학교 정보공학과 3년 재학)

하드웨어 리뷰

PS 「링크 케이블」



박용현(사이어스 엔터테인먼트 프로그래머)

PS 발매시 가장 관심을 끌었던 기능중 하나인 연결 플레이 기능을 지원해 주는 제품. PS와 PS를 연결해서 마치 아케이드와 같은 2인용 게임을 즐길 수 있게 해 준다. 차세대기와 종래 기종들의 가장 큰 기능 차이 중 하나라고 할 수 있는 액세서리이다.

현지 발매가: 1,500엔
카마 판매가: 29,000원
대응 소프트: 리지레이서 레볼루션, 모터툰 그랑프리2, 아머드코어 등

가정용 게임기의 혁신

종래 게임기에서의 2인용 게임은 거의 대부분 화면을 분할해서 처리했다. 하지만 32비트 기종에 들어와서 그 상식을 타파한 것이 바로 대전 케이블의 탄생이다. 이 대전 케이블은 링크 케이블이라고도 불리는데 같은 종류의 하드웨어 2대를 연결해 완벽한 2인용 게임을 즐길 수 있게 해주는 도구로 현재 PS용과 SS용이 발매되어 있다. 하지만 같은 하드 2대, 같은 소프트 2개, 게다가 모니터까지 2대가 있어야 한다는 제약조건 때문에 그 뛰어난 성능에도 불구하고 실제로 사용해 본 사람은 그다지 많지 않다. 특히 다른 것은 둘째치고라도 모니터가 2대 있어야 한다는 것은 정말 대단한 문제이다. 일반 가정에서는 가장 극복하기 힘든 조건임에는 틀림없다. 하지만 그 성능은 생각보다 대단하니 한번쯤 무리해서라도 시도해 보자.


혁신모델인 5500과 카마플스를 연결한 모습

매니어 진단

바로 이곳!

나우누리에 등록되자마자 폭발적인 다운로드 수를 기록했던 VGB [게임에서 발견! 타마고치]를 직접 받았던 인터넷 사이트를 공개한다. 이 사이트에는 VGB용 게임은 물론 VGB 툴을 제공하는 유용한 사이트이다.

http://www.campbadass.com/emu/gb.html



게임을 하다 보면 할 때마다 느낌이 다른 소프트가 있다. 처음에는 재미있었지만 할수록 재미없어지는 게임이 있기도 하고 처음에는 그냥 그런 느낌이었는데 할수록 재미있는 게임이 있다. 이번달 소프트웨어 리뷰에서는 이런 느낌을 충분히 담고자 노력하였다.

GB 「게임에서 발견! 타마고치」



강성운 (나우누리에 최초로 VGB용 타마고치를 등록한 유저)

우선 GB용 타마고치는 여러 타마고치 팬들의 마음을 사로잡기에 충분하다고 생각한다. 기존의 휴대용 타마고치에 비해 오리지널 먹이, 행동 패턴 등을 추가한 이 게임은 하루가 한시간으로 설정된 빠른 전개, 훨씬 좋아진 그래픽, 다양한 타마고치의 행동 패턴 등으로 계속 켜놓아도 지루함을 느낄 수 없다. 거기다 파워를 꺼도 자동으로 세이브되는 기능으로 인해 한동안 플레이를 하지 않을 때도 안심할 수 있다.

그리고 여러마리 동시 키우기, 알고르기, 키운 타마고치를 우주로 쏘아보내기 등의 모드가 추가 되어서 한층 게임성이 높아졌다. 이외에도 아직 발견하지 못한 수많은 「게임에서 발견! 타마고치」의 장점 및 새로운 점이 있으니 타마고치를 좋아하는 사람이라면 꼭 한번 플레이해 보기 바란다.



처음에 나온 타마고치 액정 게임도 즐겨 했는데 그것을 GB로도 즐길 수 있으리라고는 생각지 못했다. 우선 GB용은 오리지널에 비해 장점이 많다. 일일히 나열하자면 길지만 그 가운데에서도 3마리를 동시에 키울 수 있는 것이 큰 장점이다. 한 마리만 계속해서 기르다 보면 싫증이 나기도 하여 소홀히 할 수 있는데 동시에 여러 마리를 키우다 보니 번갈아서 살펴봐야 하므로 결코 방심할 겨를이 없다. 자란 타마고치를 평가(?)할 수 있도록 각종 경기대회가 있는데 이 곳에서 우승하면 명예가 주어지고 다른 별로 돌아간다. 이 때는 일본 고전소설 중 대나무에서 아기가 태어나 나중에는 달나라로 귀환한다는 '카구야 히메' 이야기를 보는 듯해서 재미있었다.



한창하 (용산 게임포인트 직원)

ARC 「더 킹 오브 파이터즈 '97」

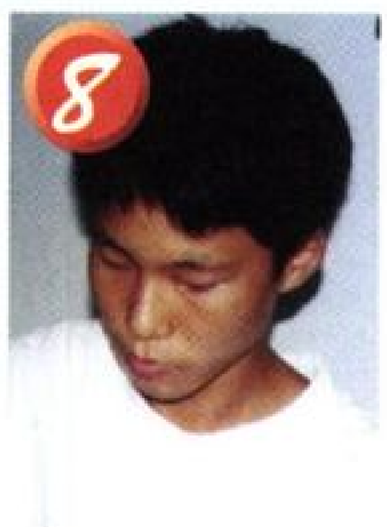


김명수 (킹오파 시리즈를 좋아하는 직장인)

여름만 되면 기다려지는 게임이 킹 오브 파이터 시리즈이다. 94년도부터 했으니까 벌써 킹오파만 4작품이나 한 셈이다. 처음 킹오파를 하게 된 동기는 내가 가장 좋아하는 아랑전설의 테리가 등장한다는 이유 때문이었다. 그러나 게임에 빠져들수록 테리보다는 다른 캐릭터들이 멋져 보였고 지금은 이오리를 가장 좋아한다. 본론으로 들어가서 이번 킹오파 '97에서는 전작들의 시스템을 많이 다시 채용했다는 점이 눈에 띈다. 94년 당시 격투 게임에서 내가 처음 접했던 엑스트라 모드와 KOF '96의 어드벤스트 모드가 바로 그것들이다. 킹오파는 다른 격투와는 달리서 약간은 과장된 기술들이 묘사되는데 하이 점프, 공중 가드, 긴급회피 구르기 등은 유저들로 하여금 킹오파의 세계에 더욱 몰입하게 하는 매력이 있다. 그런 매력들이 이번 KOF '97에 모두 등장하니 이번 작품은 그동안의 시리즈 중에서 최고라고 평가할 만하다.



최고 인기 격투게임 시리즈인 킹오파의 새 작품인 KOF '97의 가장 큰 특징은 전작을 즐겼던 유저에게 이질감을 주지 않으면서도 최대한 변화를 추구했다는 점이다. KOF '97의 독특한 게임 시스템인 엑스트라-어드벤스트 모드는 KOF '94와 KOF '96의 시스템 중 플레이어의 취향에 맞는 것을 선택할 수 있기 때문에 플레이어의 실력을 최대로 발휘할 수 있다. 필살기의 진화도 주목할 점이다. KOF 시리즈의 장점은 치밀하게 구성되어 있는 스토리이다. 복잡한 캐릭터 상관 관계는 물론이고 게임 전반적으로 영화에 버금가는 배경 스토리가 만들어져 있다. 전작에서 폭주했던 이오리의 중간 보스 등장이나 마지막 보스의 모습, 엔딩 등을 본 유저라면 KOF의 세계로 빠져들지 않을 수 없을 것이다.



김우진 (격투 게임 매니어)

이번 하드웨어 리뷰는 「PS 링크케이블」을 특집으로 꾸며 보았다. 물론 새턴과 GB용 대전 케이블도 있기는 하지만 새턴에 비해 「PS 링크케이블」은 대응 소프트가 훨씬 많으며 GB용에 비해 더 실용적이라는 판단 아래 우선적으로 평가를 해 보았다.

이것이 진정한 2인용 게임!

실제로 대전케이블을 연결해서 아머드 코어를 작동시켜 보았다. 화면 분할용의 대전은 데이터 용량의 문제 때문에 맵에 제한이 있었지만 통신대전 화면에서는 그런 것을 전혀 느낄 수 없었다. 게임기간의 링크도는 거의 완벽한 것으로 보였고 서로의 위화감은 거의 느낄 수가 없었다.

플레이 스테이션용 대전 케이블을 이용한 흥미도와 몰입감은 PS를 과연 가정용 게임기의 꽃이라고 해도 과언이 아닐 듯했다. 팬들을 전혀 실망시키지 않을 완성도. 하지만 이 대전 케이블에도 단점이 있는데 길이가 짧다는 것과 현재 대응되는 게임이 그다지 많지 않다는 것이다. 그리고 아날로그 패드에는 대응되지 않는다는 것도 큰 단점으로 꼽을 수 있다. 아머드 코어가 아날로그 패드를 지원하지 않는 것은 사실 대전 케이블 지원과 큰 관계가 있다.

대전 케이블의 원리는 케이블선을 통해 서로의 콘트롤러에서 나오는 정보를 교환하는 것이다. 하지만 아날로그 패드에서 나오는 정보는 단순 패드에 비해 용량이 훨씬 커서 그것이 쉽지 않은 것으로 보인다. 그 문제점들은 앞으로 빨리 개선되어야 할 부분이라고 생각한다.

그리고 앞으로 나올 철권3도 철권2에서 등장했던 1인칭 모드 방식으로 대전 케이블에 대응되기를 기대해 본다.



1인용 화면과 전혀 차이가 없다

전 닌텐도「게임보이」아버지

"두번째 아들 '쿠네쿠네초'도 잘 키웠습니다"

현 (주) 코토 대표이사 요코이 군뻬 (横井軍平)

닌텐도 입사가 행운 중의 행운



일본에서는 물론 미국과 유럽 등지에서도 게임 매니어라면 그 이름을 들어 본 적이 있는 '요코이 군뻬'. 닌텐도 주식이 하락세를 보임과 동시에「버철 보이」의 실패를 이유로 닌텐도에서 쫓겨(?)났다는 소문과 함께 한동안 잠잠했던 그가 돌아 왔다.

「쿠네쿠네초」가 처음 공개되었을 때는 '게임팬' 등 각 인터넷 게임 관련 사이트들이 한결같이 '요코이 군뻬'가 돌아 왔다며 특종으로 다루었다. 그만큼 '요코이'는 그 이름만으로 특종 메이커였으며 그 명성에 걸맞게「쿠네쿠네초」는 현재 일본뿐만 아니라 국내에서도 H사 등 몇 개의 유력 업체가 도입 준비에 들어간 것으로 알려졌다. 이에 챔프는「쿠네쿠네초」의 제작자인 '요코이 군뻬'를 만나 그의 게임관에 대해서 들어 보았다.

"나의 인생은 미리 정해져 있었던 듯합니다. 닌텐도에 들어온 것도 행운이라고 생각합니다. 다른 곳에서 채용해주지 않았던 것도 행운이죠. 당시에 저는 닌텐도밖에 갈 곳이 없었습니다. 그 당시 닌텐도라는 회사는 과도기였고 닌텐도의 주요 상품인 트럼프, 화투도 하향세에 접어들었을 때 제가 입사했던 것입니다."



요코이씨가 개발한「쿠네쿠네초」

요코이씨가 처음에 들어간 부서는 전기 설비의 점검을 하는 곳이었다. 골치아픈 일을 싫어하는 그는 부서에 배치된 선반이나 전기 설비 기계들을 이용해 여러가지 장난감을 만들었다. 그 중 하나가 바로「울트라 핸드」라는 제품으로 카드를 제외하고는 닌텐도 최초의 히트 상품이 되었다. 그 덕분에 닌텐도에서는 '개발과'라는 곳이 처음으로 생기고 요코이씨는 여기에서 여러가지 새로운 장난감을 만들게 되었다.

"바로 만들기를 좋아하는 저의 성격과 꼭 들어맞았다고나 할까요? 단지 사장은 '뭔가 만들어 보게!'라고 명령했더라도 제가 움직이지 않는다는 것을 알고 있었기 때문에 저를 곤란하게 만들지는 않았습니다. 다만 '저 친구는 알아서 할게야.'라고 이해를 많이 해주었던 것은 아닌가하는 생각이 듭니다. 사장이 어느해 연초의 훈시에서 '게임은 소프트다!'라고 말하길래 홧김에 만든 것이 '닥터 마리오'였습니다."


현재도 꾸준한 인기를 유지하고 있는 게임보이

히트 아이템 탄생은 인간존중에서 비롯

요코이씨는 자신을 게임 크레에이터라고 말하기 보다는 좀 더 글로벌한 '엔터테인먼트 작가'라고 불러 주길 원한다. "내가 항상 숨김없이 말하는 것이지만 남자의 본능은 여자에 있습니다. 어떤 발상으로 물건을 만들어야 잘 팔리겠냐는 질문에는 대부분 '인간의 본능을 모르면 안된다.'라고 말해 주고 있습니다. 그 본능이 뭐냐하면 바로 '섹스'입니다. 게임이라는 것은 경쟁이죠. 경쟁의 근원은 인간이 '서로 죽이는 것'입니다. 그리고 또 하나의 원점은 암컷을 차지하기 위한 수컷끼리의 싸움입니다. 따라서 로마시대에는 프로 투사를 고용하여 콜로세움에서 싸우게 한 것이죠.

그런 놀이의 이유는 승리함으로써 더 많은 암컷에게 자신의 자손을 낳게 할 수 있었기 때문이었습니다. 그런 감각으로 사물을 보지 않으면 무엇이 팔릴지, 팔리지 않을지 알 수 없는 것입니다."

요코이씨가 현재 계획 중인 아이템은「쿠네쿠네초」이외에 여러가지가 있다. 요코이씨는 앞으로 '하나 정도는 히트하겠지'라는 낙천적인 생각을 가지고 게임 제작에 임한다고 한다. 판매량이라는 압박을 받기 시작하면 진정한 재미를 느끼는 게임은 만들 수 없다는 의미이다.

그래도 판매량을 전혀 생각하지 않을 수는 없지 않느냐는 질문에 "히트하지 않아도 평균 정도만 팔리면 충분하고 생각합니다. 앞으로 매상이 오르리라고 생각합니다. 물론 잘될 경우의 이야기지만 그 중 하나라도 히트하면 어느날 갑자기 닌텐도같은 회사가 생기지 않겠습니까?"라는 답변으로 그의 앞으로의 계획을 암시했다.

GAME CHAMP 讀者綴

챔프에는 讀者綴(독자철)이 있습니다. 챔프를 너무 사랑해서 아끼는 독자, 게임을 너무 좋아해서 어깨너머로 챔프를 보는 독자, 매월 10일만 되면 왠지 두근거리는 독자 등 독자철에는 고마운 이들의 정성이 기록되어 있습니다. 챔프 독자철은 게임챔프의 발전과 독자에게의 서비스를 위해 매월 사용됩니다. 독자 여러분 고맙습니다.

챔프 여러분이 보기 쉽도록 이렇게 메모를 남깁니다. 꼭 보셔야 돼요!
고3임에도 불구하고 카마PS를 샀는데 불구가 되었어요. 불구란 아주 못쓰는게 아니고 어느 한 부분이 잘못된 것을 뜻하는 거죠. 처음사서 전원을 넣고 쓴 후 다시 플레이 하려고 전원을 'ON'하니까 자주 동영상, 음악이 끊겨 버리는 것였습니다. 나는 불운아인가보다 생각이 들더군요. 카마 A/S에 맡기려고 하니까 A/S센터가 설립되기 전에 구입한 거고 또 정확히 어디가 고장이 났는지 몰라 이렇게 챔프에 진정서를 올립니다. 제발 수리를 바랍니다.

봉천동에서 버스타고 온 용하가...

독자 여러분 아침까지 철야하고 집에 갑니다. 만약 아침에 찾아오는 독자를 위해 이렇게 메모를 남깁니다. 이번에 '고장난 PS 수리'에 당첨되신 분은 아래와 같습니다.

이용히/서울시 관악구 봉천 1동
정성훈/포항시 남구 연일읍 생지리 97-1 동원맨션

이상 2명의 메모를 남기며...

매월 독자의 고장난 PS를 고쳐드립니다.
보내는 방법: 사연을 관제엽서나 편지에 적어보내주시면 됩니다.
마감:매월 25일
인원: 2명
좋은 환경에서 게임할 수 있도록 도와드립니다.



챔프만큼 넓은 문은 없습니다! ▶▶▶▶▶▶▶▶▶

챔프독자 및 타잡지 독자를 비롯 게임을 좋아하는 모든 이를 위해서 챔프는 만들어집니다. 챔프는 단지 1개월 앞이 아닌 10년 이상 앞의 게이머를 위해 기획하며 게임 때문에 잠못 이루는 게이머를 위해 비상대기 하고 있습니다. 챔프의 문은 넓습니다. 게임에 관해 문을 두드리면 언제든지 쉽게 열릴 수 있도록 기획되어 있습니다.
열대야의 8월, 심한 게임 갈증을 해소시켜 드립니다.

차세대흥미기획

초간단 차세대 카피 요술 상자

N64의 UFO 닥터V64 국내 출현!



지난 챔프 6월호에서도 특보로 다루었던 N64의 UFO격인 닥터V64가 국내에 모습을 드러냈다는 정보를 듣고 급히 직접 사용해 본 필자를 발굴, 원고를 부탁했다.
DV64란 무엇이며 작동원리와 활용을 통해 DV64의 기능들을 자세히 알아보자.

필자: 유정호
ID: cryoojh

DV64란 무엇인가?

닥터V64(이하 DV64)는 Nintendo64(이하 N64)와 함께 쓰는 일종의 도킹 스테이션이다. N64의 기능을 확장시키는 기능을 하며 게임 카트리지 없이 게임을 할 수 있게 해 준다.

DV64의 외관



N64와 DV64의 연결

기존의 다른 백업 유닛과는 다르게 N64와 잘 어울리도록 곡선의 형태를 가지고 있다. 전면부에는 작동 버튼들이 있고 윗쪽에는 N64와 연결할 수 있는 연결 슬롯이 있다. 이 슬롯은 DV64에 N64를 도킹시켜 서로 데이터 교환을 가능하게 해준다. 뒤쪽에는 N64와 연결되는 비디오, 오디오 단자들이 있고 PC와 연결되는 병렬포트(프린터 포트)와 NTSC(일본·미국식)나 PAL(유럽식)방식을 선택할 수 있는 셀럭터가 있다. 아랫쪽에는 메모리를 확장시킬 수 있는 메모리 뱅크가 있다. 전면부에 보이는 CD-롬은 새턴이나 플스와 다르게 앞으로 튀어 나오는 트레이 이젝트 방식으로 되어 있다.

DV64의 CD-롬

일단 DV64의 가장 두드러지는 특징은 CD를 저장 매체로 채택했다는 점이다. CD-롬은 PC에서 많이 쓰이는 IDE방식의 CD-롬이다. 이 때문에 같은 DV64에도 다른 CD-롬이 내장되어 있는 경우가 있는데 필자가 가지고 있는 DV64는 파나소닉의 8배속 IDE CD-롬인데 간혹 Teac나 토시바의 CD-롬을 가진 DV64를 볼 수 있었다.

CD-롬을 사용함으로써 가장 두드러진 특징은 바로 대용량이다. 시디의 용량은 640메가바이트이고 게임팩의 용량은 64비트, 즉, 8메가바이트이다. 따라서 CD 한 장에는 최대 80개의 게임이 저장된다는 의미이다. 로딩 속도 또한 상당히 빠르다. 필자가 테스트 한 결과 64메가비트의 게임을 로딩하는데 걸리는 시간은 약 10초정도. 물론 CD의 상태에 따라 달라질 수 있으나 레코딩 CD가 아닌 일반적으로 많이 쓰이는 프레스CD(정품)의 경우는 위의 시간에 정확히 로딩된다. 레코딩한 CD의 경우 20초정도의 로딩 시간이 걸리는 경우가 간혹 있는데 이는 DV64의 CD-롬이 레코딩CD 인식률이 떨어지거나 레코딩CD의 레코딩 상태가 안좋을 때 나타나는 현상이다. 이러한 증상이 나타날 때 다시 로딩을 시도하면 정상적인 로딩시간을 얻을 수 있다. 이와 반대로 단점도 있다. UFO와는 달리 CD-롬을 사용하기 때문에 DV64를 이용해서 게임을 백 업받거나 마음대로 카피가 불가능하다. CD-롬은 읽기 전용 매체이기 때문에 쓰기 기능은 지원하지 않는다. 이 점 때문에 DV64의 유저들은 게임이 새로 나오면 새로 나온 게임을 포함하고 있는 CD를 구해야 한다.



메모리 뱅크

DV64와 PC의 만남

이러한 점을 보안한 DV64의 가장 큰 특징은 바로 PC를 이용해 카트리지를 백업받거나 데이터를 주고 받는 것이다. 물론 PC가 없는 유저들은 좀 아쉽지만 알아두면 나중에 큰 도움이 될 것이다. 카트리지 백업은 의외로 간단하다. DV64에 카트리지 팩을 직접 꽂은 후 PC에서 데이터 전송 프로그램을 실행시키면 DV64로부터 카트리지팩의 데이터가 PC로 전송된다. 물론 이때의 전송 속도는 PC의 병렬포트 전송 속도이다. (DV64의 CD-롬과 비교해보면 상당히 느린 속도이다.) 이렇게 백업받은 게임 데이터를 '롬 이미지 파일(ROM IMAGE FILE)'이라 부른다. 이런 롬 이미지 파일들을 저장해 놓은 CD가 바로 DV64에서 게임 로딩 때 쓰이는 CD이다. 이 CD는 표준 규격인 ISO 9660 포멧을 사용하고 있어 PC에서 얼마든지 복사도 하고 지울 수도 있으므로 CD-레코더가 있는 유저는 이러한 데이터를 레코딩해 자기만에 게임 CD를 만들 수 있다. 또한 게임을 CD-롬에서 DV64로 로딩할 수 있지만 PC에서 DV64로 게임을 업



PC를 잘 활용하자



백업받기 위해 카트리지를 꽂은 모습

로딩할 수도 있다. 이는 속도면에서는 상당히 느릴지 모르나 CD 레코더가 없는 유저가 PC로 복사한 후 다시 게임을 할 때 PC에서 DV64로 업로드해 게임을 즐길 수 있어 이 부분은 상당히 유용한 점이라 할 수 있겠다.

DV64의 멀티미디어 기능

또 다른 특징은 바로 멀티미디어 기능이다. 새턴 등에서 지원하는 비디오 CD(이하 VCD)의 지원이 그것이다. 새턴은 별도의 카트리지를 장착해야지만 VCD를 볼 수 있지만 DV64는 기본적으로 지원을 하며 VCD 2.0도 지원한다.

이 점은 홍콩에서 DV64가 정식으로 판매될 수 있는 조건이기도 하다. VCD기능을 접목시켜 게임 백업 유닛이 아닌 게임기와 같이 쓰이는 홈 멀티미디어 장비로의 비중을 더 강조함으로써 불법성의 문제를 없앴다. 메뉴얼을 보더라도 게임 백업의 언급은 거의 없고 VCD나 CD-DA(일반 음악 시디)에 대해 상당히 자세하게 설명하고 있다. 고작 나온 것은 N64와의 연결 도면뿐이였다. 또한 DV64는 3D 서라운드를 지원한다. 3D 서라운드 프로세스가 내장되어 있어 게임할 때나 VCD를 볼 때 한층 더 현장감을 느끼게 해 준다.

DV64의 바이오스와 메모리 업그레이드

DV64에는 바이오스(BIOS)라는 특별한 부분이 있는데 DV64에서 필요한 모든 기본적인 입.출력을 담당한다. 쉽게 말하면 DV64를 움직이는 프로그램으로 이해하면 쉬울 것이다. 이 바이오스는 언제든지 인터넷을 통해 업 데이트가 가능하다. 지금까지 나온 바이오스는 Ver 1.33까지 나와 있다. 간혹 Ver 1.33B라는 버전도 있는데 이 버전은 Ver 1.33에 게임 카트리지 백업 기능이 내장된 바이오스 버전이다. 이 바이오스의 업 데이트가 가능함에 따라 초기에 나왔던 DV64의 버그를 수정할 수 있었다. 또한 지금 DV64의 기능 이외에 이 바이오스가 업 데이트가 됨에 따라 또 다른 기능을 가질 수 있는 무한한 가능성을 가지고 있다.

DV64의 메모리는 128메가비트. 지금까지 나온 게임 중 가장 용량이 큰 게임이 128메가비트이기 때문이다. 차후 카트리지팩의 용량이 커질 것을 대비해 DV64에는 256메가비트까지 확장할 수 있는 메모리 뱅크가 있다.

DV64의 데이터 로딩 과정과 작동 원리

DV64로 게임을 하기 위해서는 DV64의 메모리로 게임 데이터를 로딩하는 과정이 필요하다. DV64로 게임 데이터를 로딩하는 과정을 알아보자.

1. 일단 N64와 DV64가 연결된 상태에서 DV64의 전원만 켠 다음 CD를 DV64에 플레이 버튼을 누르면 화면에 시디의 내용이 화면에 디스플레이된다. 디스플레이되는 내용들은 게임의 파일 이름들이다.

2. 플레이 버튼의 오른쪽 버튼 두 개를 이용해 원하는 게임의 파일명에 커서를 옮긴다.

3. 플레이 버튼을 누르면 게임이 로딩되고 잠시 후 게임을 플레이할 수 있다는 메시지가 나온다.

4. 메시지가 화면에 나타나면 N64의 전원을 켠다. 이때 주의할 점은 N64에 꼭 카트리지팩이 꽂혀 있어야 한다는 점이다(필자의 경우 「슈퍼마리오64」를 부팅팩으로 사용한다). 이 카트리지팩은 어떤 카트리지팩이든 관계없이 꼽혀 있기만 하면 된다.

※참고 : N64에 반드시 꽂혀 있어야 하는 카트리지를 부팅팩이라고 부른다. 주의할 점은 카트리지만 꽂지 말고 DV64에서 제공되는 에뮬레이터 어댑터를 팩에 꽂은 후 부팅팩을 N64에 꽂아야 한다.

이렇게 하면 게임을 즐길 수 있게 된다

여기에서 DV64의 작동원리를 알아보자. DV64가 없이 N64만으로 게임을 할 때 게임의 모든 데이터는 게임 카트리지에서 데이터를 읽기 때문에 로딩 시간이 상대적으로 적다. DV64를 사용해서 플레이할 때도 마찬가지의 원리가 적용된다. 단 N64를 단독으로 쓸 때와 다른 점은 게임 데이터가 카트리지가 아닌 CD에 담겨져 있다는 점이고 카트리지에서 게임 데이터를 읽어오는 것이 아니고 CD에 담겨진 게임 데이터를 DV64에 업 로딩 한 다음 게임 데이터를 DV64의 램에서 읽어온다는 점이다. 일단 DV64에 게임 데이터가 업 로딩되면 팩으로 플레이하는 게임과 차이가 없다. CD에서



에뮬레이터 어댑터에 꽂힌 부팅팩

DV64로 로딩이 되면 N64를 리셋하거나 전원을 껐다가 켜도 게임 데이터는 DV64에 저장되어 있기 때문에 DV64의 전원을 끄지 않을 때까지는 게임이 지워지지 않는다.

DV64의 게임 세이브 관리법

1. DV64로 「슈퍼마리오64」를 로딩해서 게임을 플레이 한다.
2. 게임을 어느정도 플레이한 다음 게임을 세이브한다(스타를 1개 정도 찾고 난 후 세이브하면 적당할 것이다.
   이 때 부팅팩에 있던 다른 게임의 세이브 데이터는 지워지게 된다).
3. N64의 전원을 끈다.(DV64의 전원은 ON이나 OFF 상태에 있어도 관계없다.)
4. DV64에서 슬램 매니저 (데이터 관리 프로그램)를 로딩시킨다 (PC나 DV64를 이용해서 로딩한다).
5. 프로그램 로딩이 끝나면 N64의 전원을 ON 시킨다.
6. 슬램 매니저 프로그램이 N64에서 실행이 될 것이다.
7. 카트리지에 있는 게임 세이브 데이터를 컨트롤러팩에 카피하면 된다.

이렇게 하면 카트리지에 있는 세이브 데이터는 컨트롤러팩에 저장되고 다시 「슈퍼마리오64」를 하려면 슬램 메니저를 이용해서 반대로 컨트롤러팩에서 카트리지로 카피해야 한다.

당연한 얘기지만 세이브 데이터를 컨트롤러팩에서 카트리지로 카피한 후 게임을 로딩해야 한다는 점을 잊지 말자.

DV64를 이용한 세이브 데이터의 팻치 및 해킹

인터넷에 있는 DV64 관련 사이트를 방문하면 놀라운 사실을 알 수 있다. 바로 PC게임과 같이 게임의 세이브 데이터가 공개되어 있다. 공개되어 있는 세이브 데이터는 위에서 말한 카트리지에 저장되어 있는 게임 세이브 데이터거나 컨트롤러팩에 저장되어 있는 게임 세이브 데이터들이다. 이런 데이터들을 공유함으로써 PC게임에서와 같이 좀 더 재미있는 게임을 즐길 수 있다. 예를 들어 마리오가 120개의 스타를 모은 게임 세이브 데이터라든지 「멀티레이싱」에서 전 코스를 클리어해 모든 자동차를 고를 수 있는 게임 세이브 데이터를 인터넷을 통해 다운로드 받은 다음 PC와 DV64를 이용해 위에서 설명한 방법대로 세이브 데이터를 카트리지팩에 카피를 하면 손쉽게 엔딩을 보거나 더욱 재미있게 게임을 즐길 수 있다.

차세대흥미기획

대작 미소녀 게임 봇물속
오타쿠 매니어 '진짜물' 만났다!

노엘2



PS ●장르: 시뮬레이션 ●제작사: 파이오니아 LDC
●현지발매일: 미정 ●현지발매가: 미정

대화로 게임을 진행한다는 설정과 멋진 애니메이션으로 많은 팬들의 관심을 불러 모았던 노엘. 그 2탄이 드디어 공개되어서 많은 팬들의 관심이 집중되고 있다. 그런 팬들의 관심에 보답하기 위해 챔프에서는 파이오니아LDC와의 직접 인터뷰에 성공했다.

노엘2의 실체를 파헤친다

챔프: 노엘2가 정식 제작에 들어간 것은 언제입니까?

야마모토: 음... 생각해 보면 거의 만 1년이 되었군요. 생각보다는 길게 걸렸다고 생각합니다. 처음부터 완전히 새로 만든 것이 아니라 1의 기본 프로그램을 보완하는 식이었으니까요.

챔프: 일단 제일 처음 눈에 띄는 것이 캐릭터 디자인이 바뀐 것인데 좀 모험이 아니었습니까?

야마모토: 네. 사실 그렇습니다. 1의 팬들에게서 온 의견도 전작의 캐릭터를 계속해서 사용해 달라는 의견이 대단히 많았습니다. 하지만 문제가 되는 것이 저희들이 의도하는 스토리는 지난 작품에서 이미 끝났다는 것이죠. 그렇다고 전작을 무시하고 처음부터 다시 시작할 수도 없는 노릇이고. 게다가 1의 캐릭터를 2에 그대로 사용하면 아무래도 처음 대하는 유저들에게 제약요건이 생겨버립니다. 그러니까 완전히 새롭게 시작해서 전작의 팬들도 새로운 팬들도 모두 만족시킬 수 있는 게임을 만들자고 한 것입니다.

챔프: 음... 그렇겠군요. 실례합니다만 노엘1은 어느 정도의 판매고를 올렸나요?

야마모토: 약 25만개 정도 팔렸습니다. 이번 2에서는 40만개를 목표로 하고 있습니다.

챔프: 1에 비해 2에서의 무대는 좀 고풍스러운 도시군요.

야마모토: 카마쿠라라는 실존하는 지방도시를 배경으로 하고 있습니다.



● 파이오니아 LDC. 개발사업부 제작부 멀티미디어1과 홍보담당 山本 [illegible]

챔프: 특별한 이유라도 있습니까?

야마모토: 전작의 주인공들은 아무래도 현대적인 분위기였죠. 그런만큼 이번에는 전통적인 아가씨상을 그려보자고 한 것입니다.

챔프: 주인공들의 설정을 보면 모두들 집안이 부유한 것 같은데요.

야마모토: 그것은 전통적인 아가씨상을 강조하기 위해서입니다. 아무래도 그런 것은 주변 환경이나 가정교육에서 결정되는 성격이 강하니까요. 사실 교양이라는 것은 어느정도 집안이 전통도 있고 부유하지 않으면 몸에 익히기 힘든 것 아닙니까.

챔프: 전작에서는 주인공과 해변에서 만난다는 설정이었습니다만 이번에는 어떤가요?

야마모토: 음.... 그건 비밀인데....도리없군요. 이번에 만남의 장이 되는 곳은 스키장입니다. 다치바나일행이 주말에 스키장에 갔다가 우연히 주인공을 만난다는 설정이지요.

챔프: 이번에도 정식교제가 성립되는 순간 게임이 끝납니까?

야마모토: 네 그렇습니다. 단지 다른 것은 지난번에는 여름에서 크리스마스까지가 기간이었던데 비해 이번에는 크리스 마스에서 시작되어 3월까지라는 겁니다. 때문에 대입시험이라던가 장래 희망같은 것에 대한 심도있는 대화도 즐길 수 있습니다.

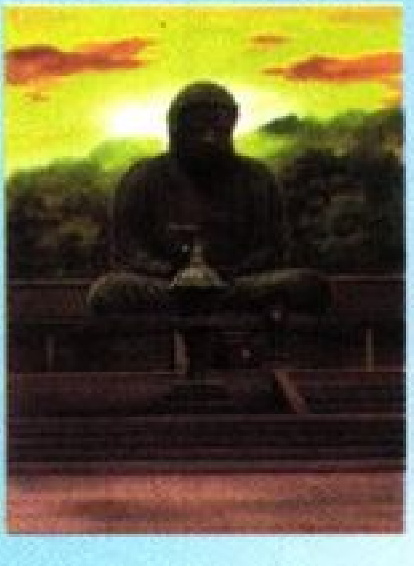
챔프: 예를 들어서

야마모토: 음... 미도리가와의 경우를 보면 그녀는 대단한 수재입니다. 하지만 우연한 기회에 병원에서 아이들을 간호하던 도중에 자신이 아이들을 보살피는 것을 상당히 좋아한다는 사실을 알게 됩니다. 하지만 집안의 기대를 져버리는 것도 힘들고... 이런 것에 대해 주인공에게 상담을 해오게 되죠. 한마디로 훨씬 현실감 있는 대화를 즐길 수 있습니다.



96년4월17일생/ 물고기좌/ 18세/ O형/ 158cm/ 47kg/ 86-59-87/

카도쿠라 치사또
예술가를 꿈꾸는 생기발랄한 아가씨, 미술, 만화영화, 요괴, 괴물등을 매우 좋아해서 그 관계의 이야기를 시작하면 멈추지를 않는다.



게임의 배경은 모두 실존하는 풍경을 모델로 한것이다



오프닝 무비의 한 장면. 다치바나의 얼굴에 스노우 보드가 보인다.

서브캐릭터의 등장!

챔프 : 이번 작품은 전작에 비해 용량이 늘어날 것같은데요.

야마모토 :네 셀화가6000장에서 12000장으로 2배 이상 늘어났고 회화의 수와 양도 대폭적으로 늘었으니까요. 게다가 이번에는 서브 캐릭터들의 대사도 들어가니까 최소 4장은 될 거라고 생각합니다.

챔프 : 아니 서브 캐릭터의 목소리도 들어갑니까?

야마모토 :네. 주로 부모님이라던가 동생, 학교의 남자친구들이 대상이 되지요. 주인공들을 제외하고도 약 10명의 서브 캐릭터가 등장합니다.

챔프 : 그 정도라면 성우들이 더빙할 때도 상당한 시간이 소요되었겠는데요.

야마모토 :주역 캐릭터들의 경우에는 꼬박 1주일씩 소요되었습니다. 1인당 대본이 거의 한 2-300페이지 씩 되었으니까요.

챔프 :CD가 4장이라면 갈아끼우는 것도 힘들겠는데요.

야마모토 :아닙니다. 일단 CD를 갈아끼우게 되면 다시는 앞장을 다시 플레이할 필요가 없습니다.

챔프 :그렇다면 클리어 뒤에 비디오 메일을 따로 보는 모드같은 것은 없습니까?

야마모토 :비디오 메일은 이번에 삭제되었습니다. 하지만 이벤트 시에는 애니메이션이 들어가니 안심하십시오. 그렇지만 역시 같은 이벤트를 다시보기 위해서는 다시 플레이하는 도리밖에는 없습니다.

챔프 :그것은 좀 유감이군요. 아무래도 비디오로 녹화를 하면서 플레이하는 유저들이 늘어날 것 같은데요. (웃음) 그러면 지금부터는 구체적으로 게임의 시스템이 어떻게 변경되었는가에 대해서 알아보도록 하죠.



미도리가와 료
시원시원하고 어른스러운 분위기의 소녀. 일류 사립학교에 다니고 있다. 남자에게 말을 거는 것을 상당히 힘들어 한다.



자연스러운 대화진행을 목표로

챔프 : 일단 대화볼의 모양이 변했군요.

야마모토 :네 모양뿐만이 아니라 많은 것들이 변했습니다. 전작에서는 마음에 드는 대화볼을 골라서 저장했지만 이번에는 윈도우안에서 자동으로 생성됩니다. 던져진 대화볼은 화면 우측 아래의 둥근 원안에 표시되어서 지금 어떤 대화볼을 사용하고 있는지를 확인시켜 줍니다. 그리고 대화볼에는 여러가지 색이 있는데 기본적으로 각자의 색같은 캐릭터에 대응됩니다.

챔프 :대화볼 윈도우 밑의 Y. N. ?는 대화시의 응답을 위한 것입니까?

야마모토 :네. 전작 팬들의 가장큰 요망중 하나가 대화시에 이쪽에서도 뭔가 반응을 보일 수 있었으면 한다는 거였습니다. 그 의견을 반영한 것이죠. 덕분에 훨씬 자연스러운 대화가 가능해졌고 대화의 폭도 넓어졌습니다.

챔프 :전작에 비해 화면상에서 캐릭터가 좀 작아진 것 같은데...

야마모토 :그것은 화면내의 각종 연출을 강화하기 위해서입니다. 전작의 경우 상대 캐릭터는 단지 화면내에서 자세를 바꾸는 정도였죠. 하지만 이번 작품에서는 안쪽의 책장에 가서 책을 가져온다거나 다른 사람들이 방안에 들어와 2-3명이 한화면에 등장하는 경우도 있습니다. 그랬을 경우 만약 전작의 크기였다면 표현이 좀 힘들겠지요.



챔프 :화면사진중에 보면 다른 각도의 앵글로 찍힌 화면이 눈에 띄입니다만?

야마모토 :그것은 이번 작품의 비밀무기라고 할 수 있는 이동전화에서 찍은 앵글입니다. 현재의 휴대폰과 같은 역할을 하는데 가정용과 똑같이 영상을 송신할 수 있는 것이죠. 그러니까 수학여행을 가거나 무슨 일이 있으면 바로 전화로 연락해서 영상을 보내주게 됩니다. 바로 이 설정이 비디오 메일을 없애게 된 이유중 하나입니다.



다치바나 유미
히로인적인 존재. 발랄한 말괄량이 성격으로 모든 일에 주도권을 잡으려 한다. 다도가 취미.

챔프 :전작의 경우 대화 도중에 좀 앞뒤가 안맞게 진행되는 경우가 있었는데 그 부분에 대한 대책은 어떻습니까?

야마모토 :네 맞습니다. 그런 일이 있었죠. 그래서 이번 경우에는 그런일을 최대한 없애려고 시스템을 약간 개량했습니다. 크게 두가지인데 첫 번째는 대화볼을 선택하는 것이 아니라 자동으로 생기게 한 것. 그리고 대화볼은 개인적인 소거 이외에도 효용가치가 없어지면 자동으로 소멸되게 한 것입니다.

챔프 : 현재 이 작품에 투입된 인원은 얼마나 됩니까?

야마모토 : 프로그래밍에 8명, 애니메이션에 7명입니다. 단 애니메이션 부분은 거의 마무리가 되었고 남은 것은 프로그램 뿐입니다.

챔프 :그러면 크리스마스까지는 발매될 수도 있겠군요.

야마모토 :사실은 훨씬 빨리 낼려고 생각했었습니다. 그런데 알고보니 12월 25일이 목요일이더라고요. PS 소프트의 발매일이 목요일로 바뀐 것은 알고 계시죠. 그리고 게임이 시작되는 날도 크리스마스. 그래서 생각했습니다. 자 하늘의 뜻이다. 12월 25일로 결정!!! (웃음) 사실은 12월로 알려져 있기는 하지만 11월 말쯤 내놓으려고 생각합니다. 12월에는 대작들이 많아서 되도록 부딪치는 것을 피하고 싶으니까요.

챔프 :파이오니아LDC의 작품 중 엘하자드가 한글화된 일이 있습니다. 노엘2도 한글화만 된다면 한국에서 더 큰 인기를 끌 것같은 데 혹시 계획은 없으신가요?

야마모토 :음... 불가능한 일은 아닙니다만 아무래도 수량과의 싸움이 되겠지요. 사실 영어판도 생각지 않은 것은 아니었습니다만 그렇게 되면 팔리는 양도 문제거니와 성우진도 전원 교체가 불가피 하기 때문에 게임의 완성도에 문제가 생길 가능성이 높아집니다. 당분간은 좀 힘든 이야기겠지요.

챔프 :앞으로의 계획을 알려 주십시오.

야마모토 :잡지들에 나간 소개기사를 도화선으로 7월 29일부터 TV-CF가 시작되었습니다. 9월4일에서 6일사이에 열리는 동경 게임쇼에서 체험코너와 체험판의 배포도 준비중입니다.

챔프 :긴시간 동안 정말 감사했습니다. 부디 더 좋은 작품이 나오길 바라겠습니다.

졸 업3(가칭)



PS/SS ●제작사:소학관 프로덕션 ●장르:육성 시뮬레이션 ●발매일:98년 발매예정 ●발매가:미정

귀여운 캐릭터와 게임성으로 인기를 끌어온 졸업시리즈의 최신작. 역시 이번에도 당신은 5명의 귀여운 문제아를 지도하는 선생님이 되게 된다. 게임시스템의 자세한 부분은 아직 밝혀지지 않았지만만 대단히 혁신적인 시스템이 준비되어있는 듯하다.

오자키 쿄코



책임감이 의외로 강하고 의무는 반드시 수행하는 타이프. 남의 일을 돌봐주기를 좋아해서 급우들에게는 두터운 신뢰를 얻고 있다.

●생일	11월22일
●키	160센치
●3사이즈	82/53/83

키쿠치 노조미



순진, 자기멋대로, 상식외... 상당히 표현하기가 복잡한 성격. 좀 심하게 말해서 약간 멍청하다. 복잡한 가정환경에서 자란 탓에 때로는 어른스러운 말을 할 때도 있지만 가끔은 특기인 멍청함으로 주위를 썰렁하게 만든다.

●생일	4월26일
●키	157센치
●3사이즈	85/53/87

와타나베 카즈에



조용하고 소극적인 캐릭터. 좋게 말하면 협동심이 좋고 나쁘게 말하면 분위기에 휩쓸리기 쉬운 캐릭터. 착실하고 성실한 이미지지만 뭔가 고민거리가 생기면 바로 풀이 죽어버린다.

●생일	9월13일
●키	166센치
●3사이즈	86/55/87

마츠야마 미사키



냉정침착, 착실하고 꼼꼼하여 사람의 사고와 행동패턴을 읽어 항상 선수를 치는 타입. 하지만 그 때문에 역간 따돌림을 당하는 경우가 있다. 초등학교 때부터 아테네에 살던 귀국자녀이기 때문에 영어와 그리스어에 정통해 있다.

●생일	1월31일
●키	162센치
●3사이즈	82/53/82

만나고 싶어서

PS ●제작사:소학관 프로덕션 ●장르:육성 시뮬레이션 ●발매일:98년 발매예정 ●발매가:미정

신 캐릭터 소개

시노하라 유리카

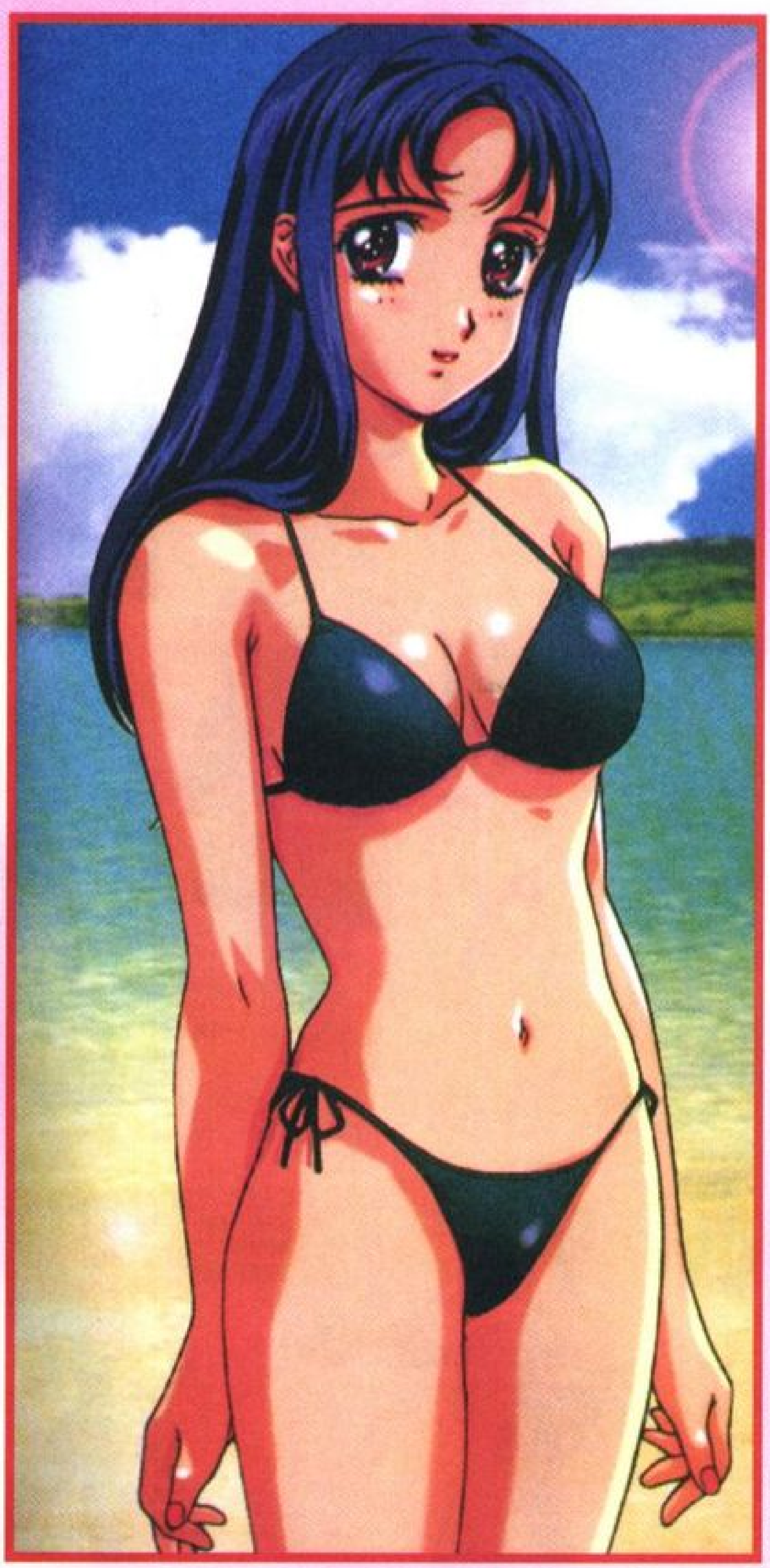


주인공의 상급생으로 10년의 한명 나올까 말까한 수재라고 일컬어진다. 특히 문학계열에 뛰어나고 풍기위원이기도 한 그녀는 성실한 성격의 소유자다. (학생에게 남자관계는 불필요)라고 하는 것이 그녀의 소신. 그렇지만 전혀 마음이 없다는 것은 아닌 듯하다.

이리에 리사



주인공의 상급생. 「학교같은 건 지겨워」라고 생각하고 있어 수업도 당연 땡땡이만 치고 그리하여 학교에서 「비행소녀」라고 낙인 찍힌 캐릭터이다. 첫인상은 시원한 어른풍으로 동년배에겐 흥미가 없는 것 같다. 연상의 회사원과 교제하고 있다는 소문도 있다.



포토제닉

PS/SS

●장르: 시뮬레이션 ●제작사: 선 소프트
●현지발매일: 97년 가을 ●현지 발매가: 미정

주인공은 프리 카메라맨으로 어느날 잡지사의 사장으로부터 소녀를 테마로한 사진을 찍어 달라는 부탁을 받는다. 그래서 그로부터 3명의 소녀들의 사진을 찍게 되는데 그녀들과의 관계에 신경쓰지 않으면 제대로된 사진을 찍을 수 없다. 게임은 1주일 단위로 계획되는데 촬영은 주말과 휴일 뿐이고 나머지 날들은 패러미터를 올리거나 돈을 버는 데 사용하게 된다. 그녀들과의 아름다운 추억을 사진으로 남기는 작업은 당신의 역할. 당신은 과연 어느정도까지 해낼 수 있을까?



일단은 타이밍이 중요!



인물사진과 배경사진의 기술이 모두 뛰어나야 한다



자연스러운 사진일수록 평가가 높아진다



트루러브스토리 R

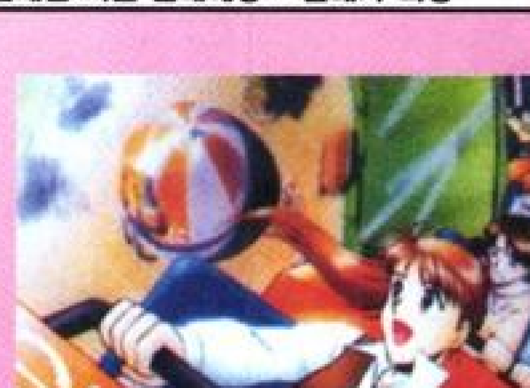
PS

●제작사:아스키 ●장르:연애시뮬
●발매일:겨울 발매예정 ●발매가:미정

트루러브 스토리의 마이너체인지판인 이 작품은 기본적으로는 전작과 같지만 여러 부분에서 개선이 행해졌다. 유저들이 보내준 앙케이트 엽서를 토대로 여러 희망사항을 수용했다고 하는데 그중 대표적인 것들을 정리해 보자면 하교시 대화량의 확대, 화제의 보충, 동생과의 하교가능, 데이트 장소의 추가, 남자 캐릭터들의 목소리 추가. 단 동생과의 하교는 연예라는 개념보다는 형제사이의 우애를 돈독히 한다거나 동생의 고민을 듣는다던가 하는 개념이다. 동생이 없는 사람들이 동생과의 하교를 체험해 보고 싶다는 희망을 따른 것이다. 그리고 데이트장소가 2곳씩 추가되었다.



주인공의 동생인 미사키. [R]에는 그녀와 하교, 데이트가 가능해진다



데이트 장소도 대폭 추가된다

차세대특집

게임속의 미소녀를 당신의 손안에

3D 미소녀 총출동

게임을 통해 우리들앞에 등장하는 각종 미소녀들. 그런데 요즘 소프트 비닐이란 소제를 이용해 게임캐릭터를 재현한 「피규어」라는 인형이 나오는 것을 알고 있는가? 자 여러분들도 한번 좋아하는 캐릭터를 자기방에 놓아보는 것은 어떨까?





◐ 시미즈 카호 82-56-84 수다떨기 좋아하는 이가씨라고나

◐ 칸자키 스미레. 대단한 공주병 환자다

◐ 신구지 사쿠라. 긴 칼이 돋보인다

◐ 이 홍란. 차이나 드레스가 매력적이다

◐ 히로세 노조미. 83-59-84 주인공의 소꿉동무로 요리가 특기

◐ 오카노 유카. 80-56-83 컴퓨터가 거의 유일한 취미다

◐ 사노쿠라 에미. 84-5 도에서도 손꼽히는 육상선

◐ 카즈라기 아야네. 81-58-82 십전 만능의 여주인공이다

◐후지사키 시오리. 그녀를 모르는 사람도 있을까? 수영복이 잘 어울린다

◐ 니지노 아미. 청순한 이미지로 인기가 있다

◐ 이사에나 유우코. 명랑 활발한 성격이 잘 표현되어 있다

탐방

애니 랜드



얼마전 만화로 생각하고, 만화로 말하고, 만화로 꿈꾼다는 표어를 내세우며 애니매니어들을 위한 제대로 된 전문 매장이 등장해 애니매니어들 뿐만 아니라 게이머들에게도 화제가 되고 있다. 챔프는 남산에 위치한 애니랜드를 찾아 보았다.

국내 최초의 만화 전문 매장

지난 6월 28일 남산의 리라 초등학교와 드라마센터 맞은 편에 국내 최초의 만화 매니어들을 위한 애니 전문 매장으로 오픈한 '애니랜드(Aniland)'는 애니메이션 전문 업체 대원동화의 협력을 받아 만화에 관련된 국내외 상품과 그 외에 게임과 음반 등까지 판매하는 새로운 형태의 공간으로 주목받고 있다.



한쪽 벽면을 가득 채운 만화 관련 서적



입구에 들어서면 정면에 인기 캐릭터들의 저금통이 보인다



타마고치 캐릭터 저금통



국내 작가의 작품인 '두치와 뿌꾸' 봉제인형

해외 상품에 이어 국내 상품도 개발 중

애니랜드 1호점은 80여평에 가까운 넓은 매장에 국내외 만화 관련 상품들이 700여가지 구비되어 있으며 지속적으로 상품의 종류를 늘려 나갈 예정이다. 만화 왕국 일본의 최신 상품들은 물론 자체 상품 개발팀을 운영해 국내 작가들의 만화를 캐릭터 상품화하는데에도 전력을 다해 우리나라 청소년들의 일본 캐릭터 선호도를 차츰 낮춰나갈 구상이다. 한편 애니랜드는 그동안 정품 반다이 타마고치를 살 수 있는 곳이라고 게이머들에게 많이 알려져 게이머들의 발길이 끊이지 않았는데 이곳을 찾은 게이머들은 타마고치뿐 아니라 그와 관련된 팬시 상품들과 만화 상품들을 자연스럽게 구입한다고 애니랜드의 한 관계자는 말한다.



○ 신종 타마고치 이외에도 디지털 몬스터 등 후속작품들도 앞으로 애니랜드에서 판매될 예정이다



타마고치 관련 상품들. 현재는 핸드폰 줄 등 일부 상품들만 진열되어 있지만 지속적으로 새로운 타마고치 상품들이 들어올 예정이다



○반다이에서 나온 타마고치육아책



에반겔리온, 슬램덩크, 공각기동대의 진열대가 각각 분리되어 있다



○ 국산 캐릭터 상품의 선두주자 영심이

전국적인 애니 체인점 구상 중

현재 남산 1호점을 시작으로 전국적인 체인망을 구상 중인 애니랜드는 그동안 용산 등 일부 지역에서 불법 애니메이션 상품을 팔던 팬시 매장과는 차원이 다른 새로운 형태의 체인점이다. 애니랜드에서 판매하는 상품들은 해외 현지 가격과 대비해 저렴한 편이며 수백가지가 넘는 다양한 종류 때문에 매니어들의 욕구를 더욱 충족시켜 주고 있다. 또한 애니랜드는 해외의 유명 거래처들과 원활한 관계를 맺고 있기 때문에 국내 유저들이 원하는 상품을 신속하게 공급할 수 있다는 장점이 있다. 최근 청소년 보호법 등의 규제로 만화 산업이 위축되는 분위기 속에서 새롭게 선보인 '애니랜드'는 만화를 좋아하는 매니어들에게 그들이 원하는 상품을 공급함으로써 21세기 첨단 멀티미디어 산업의 토대가 될 애니메이션 산업을 이해하고 육성시키는 데에 일조할 것으로 보인다.





○시중에서는 볼 수 없는 철권과 비파 키즈 캐릭터 저금통도 보인다



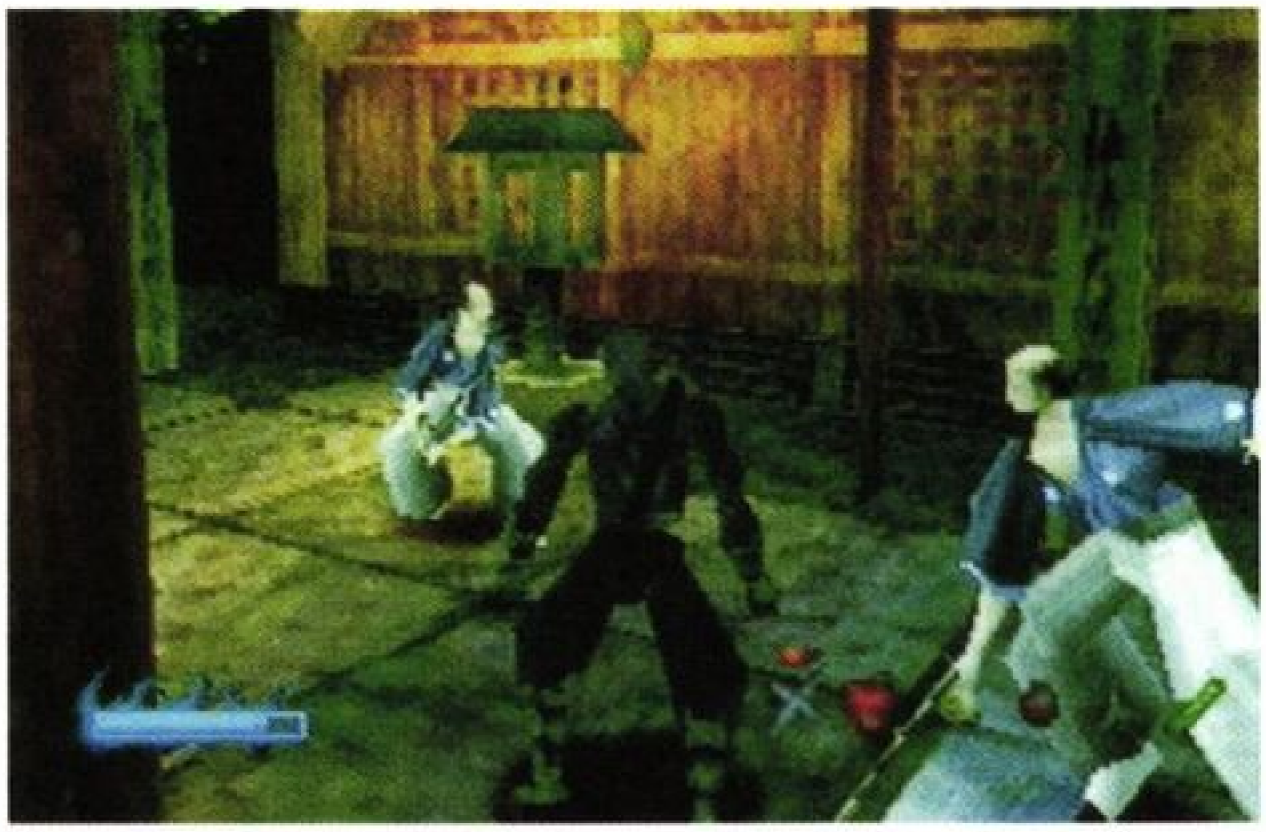
음반도 저렴한 가격에 구입할 수 있다

● 문의처 : 애니랜드 (02-778-9988, 754-9194)

닌자! PS에 침입경보!

천주 (天誅)

닌자. 결코 겉으로는 모습을 드러내지 않는 무서운 암살자. 닌자는 일본 시대극의 상징으로 우리들에게도 잘 알려져 있는 존재다. 그를 소재로 한 영화나 게임도 많이 제작되었지만 유독 PS에는 없어서 아쉬워했던 유저들도 있었을법 한데... 하지만 이번에 SME에서 닌자 팬들의 아쉬움을 한꺼번에 충족시켜줄 새로운 작품을 발표했다.



■제작사: SME
■장르: 액션
■현지발매일: 미정
■현지발매가: 미정



지붕에서의 결투. 떨어지지 않도록 주의해야 한다

플레이어는 닌자가 되어 일본의 고대 시대를 경험하게 된다. 그들의 목적은 주군의 명을 받들어 성 안이나 무신들의 집에 숨어들어 악인들을 해치우는 것! 선택 가능한 캐릭터는 남자 닌자인 '리키마루'와 요염한 여자 닌자인 '아야메'. 액션게임팬들에게 종래의 PS 게임에서는 경험하기 힘들었던 확실한 만족감을 줄 것임에 틀림없다.

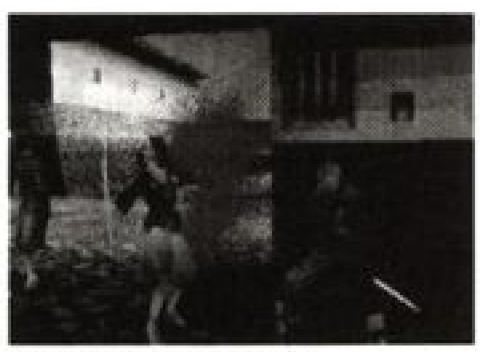
나의 사명은 악을 말살하는 것!

내가 바로 오리지널 닌자



은밀한 침투는 닌자의 상징

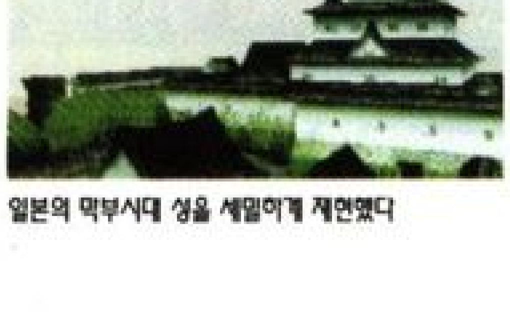
지금까지의 대표적인 닌자 게임이었던 「시노비 시리즈」는 액션만 닌자였을 뿐 닌자의 특성과는 거리가 멀었다. 닌자하면 생각나는 것이 벽무늬의 천을 이용한 카멜레온식의 숨기라든가 대나무를 이용한 물속에서 숨쉬기같은 액션, 즉 은밀한 침투이다. 이 게임에서는 닌자의 그러한 특성을 잘 표현해서 무조건적인 살해보다는 마치 메탈기어를 연상케 하는 게임진행을 통해 닌자 게임의 새 장을 열려는 시도를 보여주고 있다.



리얼한 액션이 그대로 재현된다

완전 폴리곤으로 구성된 3차원 공간

생동감있는 닌자의 표현을 위해 화면 상의 모든 것은 폴리곤으로 구성되어서 당시 일본의 가옥 모습을 감상함과 동시에 실감나는 3차원 침투를 경험할 수 있다. 게임의 무대는 성 안뿐만이 아니라 무장의 집이라든가 마을 같은 여러 장소가 준비되어 있다.



일본의 막부시대 성을 세밀하게 재현했다

닌자 특유의 다양한 액션

닌자라고 하면 인간이라고는 생각되지 않는 움직임으로 보고있는 사람들을 놀라게 하는 것은 기본. 그렇기 때문에 이 작품에서는 여러가지 다양한 액션을 즐길수 있다. 여기에 소개되는 것이 전부는 아니라는 사실에 주의하자.

숨기 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶



발견되지 않도록 주의하자

벽이나 기둥의 뒤에 숨는 등 은밀한 행동이 요구되는 닌자로서 기본적인 동작이다. 게임 속에서의 효과는 불명이지만 쓸데없는 싸움을 피하고 싶을 때 사용되는 것은 아닐지!

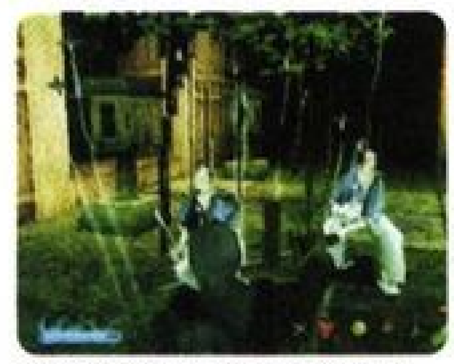
도약 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶



지붕 사이도 간단하게 뛰어넘는다

적이 습격해 오는 것을 회피한다거나 석가래를 잡고 이동하려 할 때의 수단으로 사용된다.

수리검 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶



한꺼번에 7개의 수리검을 날릴수도 있다

닌자의 상징이라해도 좋을 만한 기술. 주로 은밀한 습격이나 복수의 적을 상대할 때의 도구로서 사용된다.

베기 ▶▶▶▶▶▶▶▶▶



순간의 판단이 생사를 좌우한다

전투 시의 메인이 되는 기술. 주로 접근전 때 사용된다.



신차원 3D 액션RPG의 장이 열린다

그란스트림전기



이제 PS의 대표적 RPG메이커로 당당히 등극한 SCE가 새롭게 소개하는 작품은 3D액션 RPG이다. 그다지 일반적인 장르가 아닌만큼 항상 참신한 모습을 보여주는 소니의 역량이 돋보일 수 있는 장르임에 틀림없다. 게다가 액션 RPG의 명가 YS시리즈의 제작 스탭이 포함되었더니 금상첨화!

- ■제작사: SCEI
- ■장르: 액션 RPG
- ■현지발매일: 97년 11월 예정
- ■현지발매가: 5800엔

풀 폴리곤으로 전개되는 장대한 스토리

이 작품은 풀 폴리곤과 아름다운 애니메이션으로 그려지는 환상적 세계를 배경으로한 액션 RPG다. 이 게임의 가장 큰 특징은 풀 폴리곤으로 표현되는 화면. 전투 신뿐만 아니라 이동 시의 배경 등도 전부 폴리곤으로 표현된다. 이벤트 도중에는 애니메이션도 삽입되는데 공각기동대의 애니를 제작한 프로덕션 IG가 담당한 만큼 대단한 완성도를 보여준다.



중요 이벤트는 애니메이션 처리된다



정령들과 마도제국과의 전투

전투는 리얼타임 3D전투

이 게임의 전투는 3D액션 배틀. 격투 게임처럼 커맨드를 입력해서 가지가지 기술과 마법을 사용해서 적과 싸우게 된다. 전투 시에는 장검, 단검, 도끼 등 여러 가지 무기를 사용할 수 있고 그에따라 기술도 변화한다. 시스템에서 눈에 띄는 것은 LP개념의 도입으로 HP가 0이 되면 LP가 하나 줄어들면서 HP가 완전회복된다. LP가 0이되면 게임오버가 되고 게임은 최종 스타트 지점에서 다시 스타트하게 된다.



몬스터들의 특색있는 연출이 볼만하다



잔량에 주의하자

고대병기 셉타

주인공의 힘의 원천, 왼팔의 팔찌에 달려 있어서 평상시에는 크리스탈과 다를 것이 없지만 어떤 물건에 접촉하면 그 물건의 구성정보를 기억해서 순간적으로 그것을 복원할 수 있다. 또 물체의 일부분에서 전체를 복원하는 것도 가능한 데다가 과거에 그 물건을 가지고 있던 사람의 필살기도 익힐수 있다.



마도기를 이용한 변신도 가능하다

바람의 대륙 실프에서

마을의 어린애들의 행방을 찾아 현자의 묘지라 불리는 유적으로 찾아간 륜. 탐사 도중 이미 실종되었다고 여겨지던 현자의 잔류사념에 의해 자신에게 주어진 사명을 깨닫게 된다. 그와 동시에 륜의 팔에 있던 셉타가 빛나며 한 소녀의 얼굴을 비추게 된다. 륜은 현자의 부탁과 자신의 의지로 그 소녀를 찾아가게 되는데...



아시아는 일행의 구원을 받는다

등장인물소개



륜 란자드

이 게임의 주인공. 실프 대륙의 변경에서 노사 바로스와 함께 살고 있었다. 태어났을 때부터 셉타를 부를 수 있는 마법의 돌을 지니고 있었다.



아시아 엘딘

실프대륙의 현자 소란의 딸. 사려깊은 신중파지만 격정에 사로잡혀 대담한 행동을 할 때도 있다. 대륙 부상이 가능한 현자의 말학. 현자사냥을 피하기 위해 수년 전부터 아로나 마을의 교회에 숨어있지만 붙잡혀 버린다.



랄미 레스타리아

공적 데스배트의 리더인 스레이자의 누이동생. 오빠를 존경하고 있다. 성격은 직선적인 행동파지만 내면으로는 평온한 생활을 원한다. 밀항한 륜과 만나 행동을 같이하게 된다.

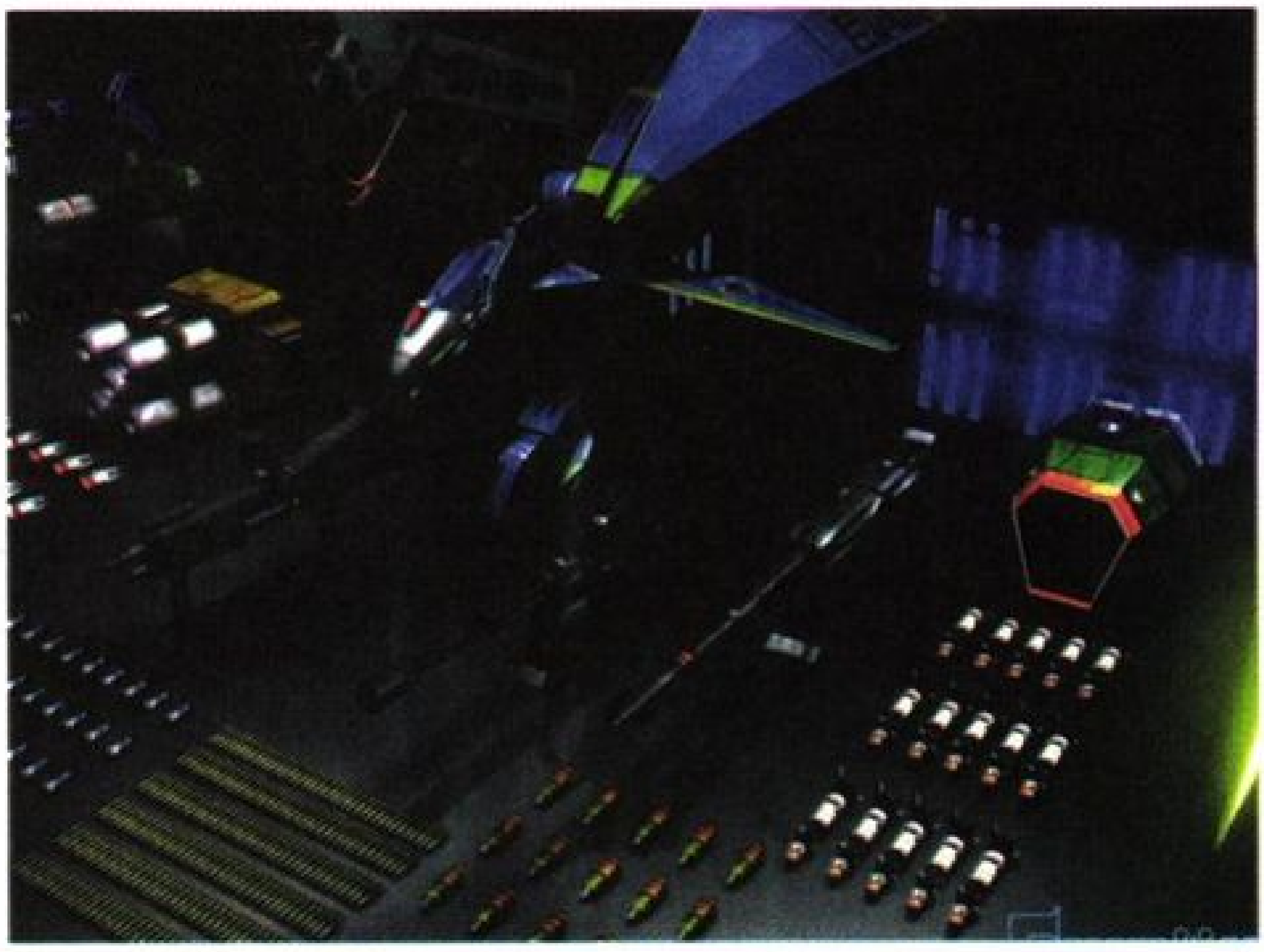


슈팅의 명가에 도전하는 스퀘어의 야심작!

아인 핸더

EINHÄNDER™

스퀘어의 특급 슈팅으로 관심을 끈 아인핸더. FFT에 포함된 동영상에서 보여준 멋진 광원처리와 그래픽은 많은 사람들의 기대 증폭시키고 있다. 그런 팬들을 위해 지난 7월호의 정보에 이어 새로 들어온 속보를 소개하도록 한다.



- ■장 르: 슈팅
- ■제작사: 스퀘어
- ■발매일: 미정
- ■발매가: 미정

아인핸더! 스크램블 준비완료!

이 게임의 가장 큰 특징의 하나인 건 스내처 시스템. 지난번에 소개했던 캐논, 발칸, 와스프에 이은 5개의 건포트가 새롭게 공개되었다.

브레이드



레이저 검을 방출해서 적의 장갑을 가른다. 접근전에 유효.



라이어트



전기 에너지를 충전해서 방출하는 전격으로 적에게 데미지를 입히는 무기. 충전 시간에 따라 사정거리와 파괴력이 변화한다.



그레네이드



그레네이드 탄을 사출하는 런처. 탄 자체에 추진력이 없기 때문에 사정거리가 대단히 짧지만 위력은 크다.



헤지혹



건포트에서 사출되어 잠시 떠있다가 폭발하는 일종의 공중기뢰. 공격범위가 넓고 효과시간이 길다.



스프레더

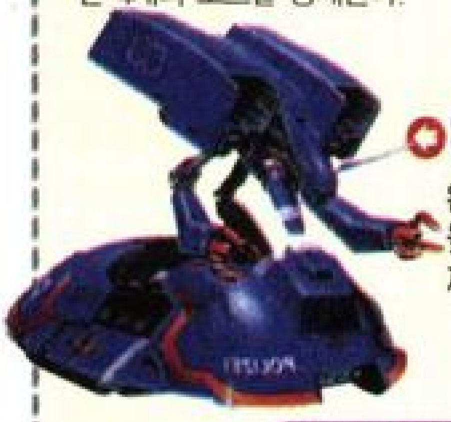


한번에 5발의 총탄을 쏘는 건포트. 공격 범위와 사정거리가 넓지만 연사성과 파괴력이 낮다.



거대보스 공개

아인핸더의 보스들은 하나같이 독특한 용도의 팔을 가지고 있다. 여기에 초반에 등장하는 4개의 보스를 공개한다.



그라이프

왼팔에는 5방향으로 발사되는 샷건이, 오른팔에는 연사성이 높은 머신건이 장착되어 있다. 기동성이 높고 공중에서 재빠르게 움직이기 때문에 상대하기 힘들다.



가르네레

전방에 거대한 집게를 가지고 있으면서 상당히 불규칙한 움직임을 보이며 공격해 온다. 박치기 공격이 특기고 추적 미사일과 머신건에도 주의하지 않으면 안된다.



도라헤

전방에 거대한 두 개의 팔을 장착하고 그 팔을 돌리며 공격해 온다. 기체의 내구성이 대단히 높고 암을 파괴해도 기체가 변형해서 확산 빔포와 레이저로 공격해온다.



박력있는 연출이 곳곳에 가득하다



슈핀네

전방으로는 레이저, 부착되어 있는 4개의 팔에서는 각각 캐틀링포, 캐논포, 미사일, 화염이 발사된다.



브레드를 이용한 접근전이 유리할지도...



매력적인 미녀 조사관들의 화끈한 임무!

멀티랜서 Re-inforce



철권2와 같은 날 발매되었지만 독특한 게임성을 인정받아 나름대로의 성공을 거둔 경찰 육성 시뮬레이션 멀티랜서의 속편이 발표되었다. 게다가 이번에는 CD 2장이라는 대용량을 바탕으로 대폭적인 애니메이션을 추가함으로서 전작의 팬들의 관심을 집중시키고 있다.

PlayStation
- ■제작사: 이미지니어
- ■장르: 드라마틱 시뮬레이션
- ■발매일: 97년 가을
- ■발매가: 6,800엔

전작은 플레이어가 특수능력을 가진 6명의 여자후보생들을 지도하는 상관의 입장이었지만 이번 작품에서는 반대로 육성학교를 갖나온 조사관 후보생이 되어 그녀들의 지도를 받게된다. 그래서 자신이 원하는 분야를 잘아는 선배조사관을 선택해 특훈을 받아 자신을 성장시키지 않으면 안된다.

비주얼의 대폭 파워업



이벤트CG의 완성도는 대단히 높다

전작에서 호평받았던 각종 애니메이션신이 대폭 추가되었다. 전작에 비해 이벤트신와 CG 의 총수가 3배이상. 목소리 데이터도 4배이상 강화되었다. 그리고 전작에서는 오프닝뿐이었던 애니메이션이 애니메이션에 뒤지지않는 퀄리티로 15분 이상 수록되어 있다.

이번의 주역은 랜서후보생이다!

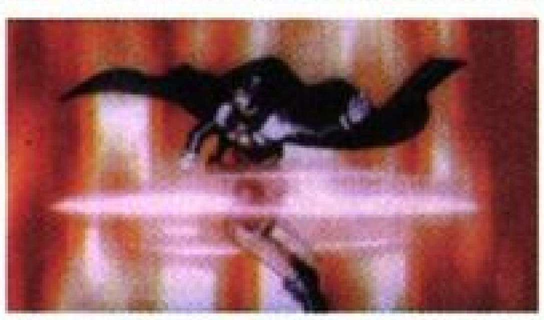
화려한 변신 신













세일러문을 연상케 하는 막가렌의 변신

주역소개



란디

주인공. 메이슨행성출신의 17세 소년으로 랜서후보생이다. 연수를 위해 지구에 옴. 실디의 이종형제다.



쥰

19세의 프리조사관. 지구인으로서는 유일한 랜서다. 실디에 대한 경쟁의식에 불타고 있다.



멜비나 마크가렌

은하경찰기구를 지원하는 중요기업의 회장딸. 현재는 기업체 공안조직인 GPO의 행성감찰관으로 재직중.



실디

지구인과 메이존인의 혼혈. 은하경찰기구의 정규조사관으로 팀 리더를 맡고 있다.



사쿠야 란자이와

삭스토행성에서 온 조사관. 지구나이로 18세. 성 아카네이트사원의 고급사제로 포교를 위해 지구에 왔다.

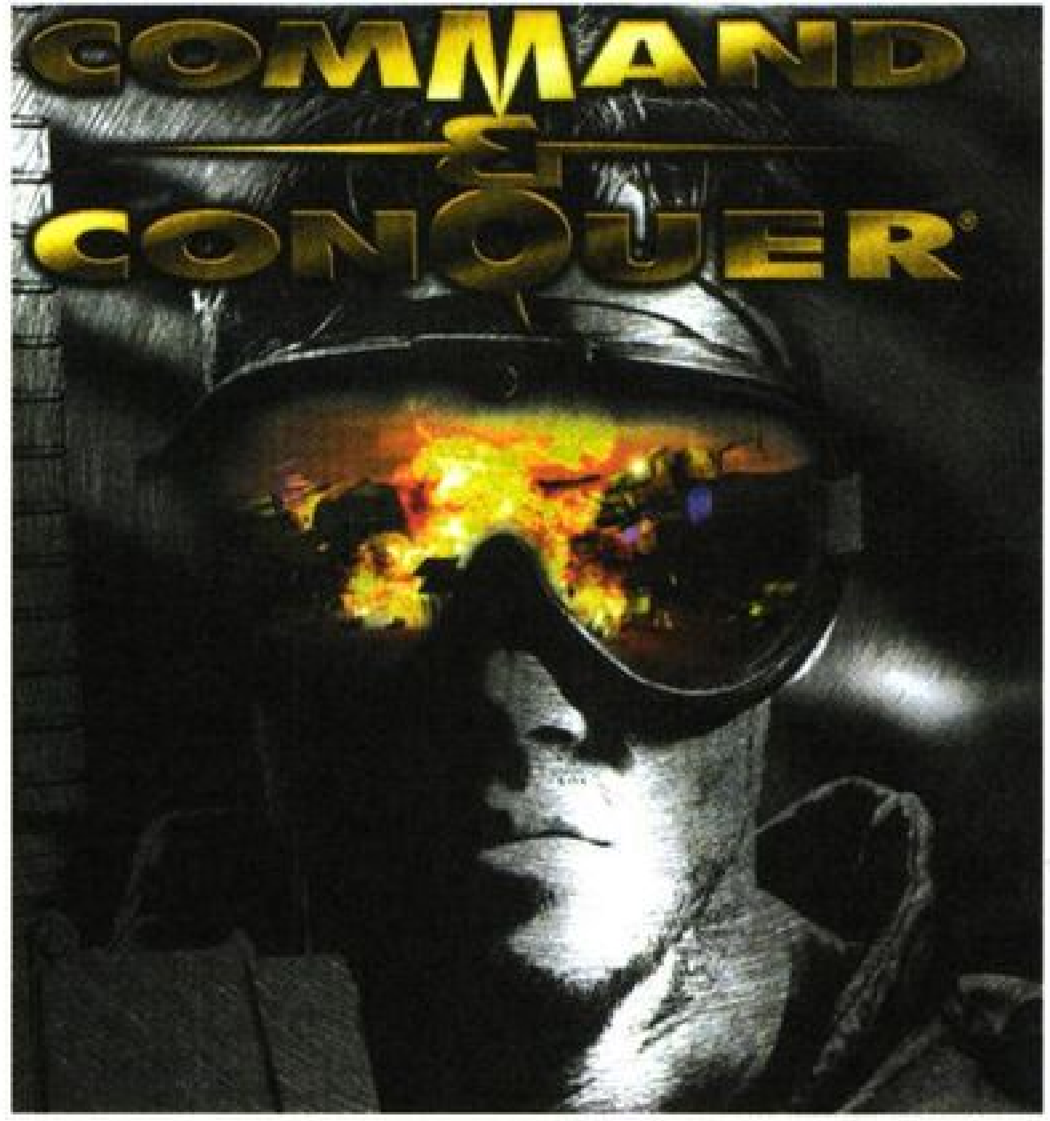
랜서란?

2086년. 지구의 은하연맹 가입과 함께 외계인들이 저지르는 범죄가 급증하게 되었다. 그런 범죄들을 막기 위해 파견된 것이 은하경찰기구(GPO)의 조사관 총칭 '랜서'였다. 그중에서도 이스터메트로폴리스에서 파견되어온 여성만으로 구성된 랜서를 사람들은 「멀티랜서」라고 불렀다.

- 그래픽
- 캐릭터
- 홍미도
- 독창성

내 앞에서 전략 시뮬레이션을 논하지 말라!

커맨드 & 퀀커 (COMMAND & CONQUER)



진정한 전략 시뮬레이션이 무엇인지 보여줄 본격 리얼타임 전략 시뮬레이션이 PS로 등장했다. PC용으로 등장해 전 세계적으로 공전의 히트를 기록한 이 게임은 그동안 비디오 게임 매니어들의 선망의 대상이 되어 왔다. 하지만 PS로 이식되어 비디오 게임 매니어들도 충분히 만족시켜 주고 있다. 그러면 뛰어난 전략 시뮬 세계로 공중 낙하해보도록 하자.

PlayStation
■제작사: 웨스트우드
■장르: 전략 시뮬레이션
■발매일: 발매중
■발매가: 60,000원

최고의 전략 시뮬레이션 게임이 PS로 등장!

95년 PC로 등장해 폭발적인 인기를 모았던 커맨드 & 퀀커(이하 C&C)가 PS로 이식되었다. 워크래프트 시리즈와 함께 PC용 전략 시뮬레이션 게임의 양대 산맥으로 불리우는 C&C는 현대전을 주제로 했기 때문에 쉽게 몰입할 수 있으며 다양한 병기, 여러가지 미션이 등장하기 때문에 각 미션에 알맞는 행동을 재빨리 취해야만 한다. 지금까지 PC에서 PS로 이식된 게임들 대부분이 저해상도 등으로 다운 이식 되었던 것에 반해 C&C는 거의 완벽하게 이식되었다는 것이 장점이다.


실제를 방불케하는 브리핑 화면

실시간 전략 시뮬레이션 게임

그동안 전략 시뮬레이션 장르에서는 게임기에 비해 PC가 절대 강세를 보였다. 게임기로 등장했던 전략 시뮬레이션 게임들은 대부분이 아군이 한번 행동하면 적도 한번 행동하는 턴제를 사용했기 때문에 스토리 부분은 강조될 수 있었으나 실제에서의 전략과는 상당히 거리가 멀기 때문에 시뮬레이션 특유의 박진감이 감소되는 단점이 있었다. C&C는 아군이 움직이지 않아도 적은 움직이는 사실적인 실시간 시스템을 사용했기 때문에 마치 실전을 방불케 하는 전략을 즐길 수 있다.


적과의 전투는 빠른 사고력을 필요로 한다

CD 2장으로 구성된 대작 게임

C&C는 CD 두장으로 구성되어 있다. 일반적인 게임들처럼 첫번째 CD의 내용을 클리어하면 두번째 CD가 이어지는 방식이 아니라 두장이 완전히 다른 시나리오로 구성되어 있기 때문에 자신이 원하는 세력의 시나리오를 선택해서 즐길 수 있다. 첫번째 CD에는 GDI군의 시나리오가, 두번째 CD에는 NOD군의 시나리오가 들어있다.

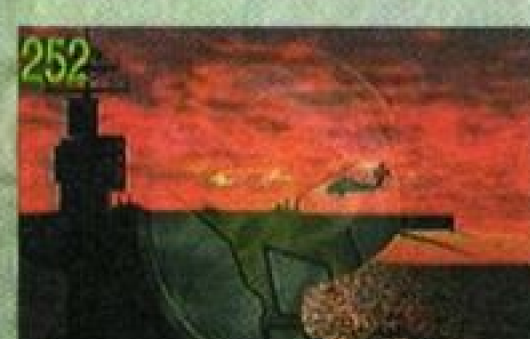




각 CD는 서로다른 국가의 시나리오로 구성

신 감각의 오프닝

미국에서 제작된 게임인 만큼 일본 게임들과는 다른 분위기의 오프닝을 느낄 수 있다. 스토리만을 표현하기 위한 단순한 동영상 나열이 아닌 플레이어에게 메시지를 전달하는 방식으로 만들어져 있다. 수많은 TV 채널이 지나가면서 GDI군 또는 NOD군과 관련된 내용이 나올 때마다 군의 상징 마크가 나타났다가 사라진다.



TV화면에 잔상처럼 보이는 상징 마크

두가지의 세력에서 하나를 선택한다

C&C에 등장하는 두 세력 GDI군과 NOD군. GDI군은 국제연합 소속의 지구방위군으로 정의의 편이라 할 수 있고 NOD군은 속칭 악의 무리라 할 수 있다. GDI군으로는 물론이고 NOD군으로도 즐길 수 있다는 점이 게임을 더욱 흥미있게 만드는 요소가 되는데 GDI군을 선택하면 NOD군이 적으로, NOD군을 선택하면 GDI군이 적으로 등장한다. 두 부대는 서로 다른 병기와 시설물, 기술력을 보유하고 있기 때문에 선택한 부대가 실행 가능한 작전, 무기 등이 상대방에서는 불가능한 경우도 있다.



GDI군과 NOD군의 세력 비교

다양한 시나리오

C&C에는 수많은 시나리오들이

등장한다. 각 시나리오는 등장하는 아군, 적군 유니트도 다르고 클리어 조건도 다르다. 여러 부대들이 격돌했던 일반 시뮬레이션 게임들과는 달리 람보를 연상케하는 특수 캐릭터 한명으로 적 부대를 소탕하는 것이 목적인 '마치 영화의 한장면을 보는 듯한' 시나리오도 존재한다. 또한 세력별로 성격이 다른 시나리오를 즐길 수 있는데 NOD군의 시나리오 중에서는 NOD의 성격에 맞게(?) 주민 대량 학살이 목적인 시나리오도 등장한다.


충격적인 마을 파괴 장면

편리한 조작법

PS용 C&C는 마우스 대신 조이패드를 사용해서 게임을 즐겨야 한다. 아무래도 PC용에 비해 감각, 명령 스피드 등이 떨어질 수밖에 없는데 이러한 점을 보완하기 위해 PS의 버튼들을 가장 효과적으로 사용, 여러 부대를 동시에 움직일 수 있도록 하는 등 전략성을 최대한 발휘할 수 있도록 하고 있다.

방향 버튼 : 커서 아이콘 이동
× 버튼 : 유니트를 선택, 명령한다. 명령에는 이동, 공격목표 설정 등이 있다.
○ 버튼 : ×버튼으로 선택한 유니트를 취소한다.
△ 버튼 : 사이드 바를 연다. 사이드 바를 열면 건물을 만들고 유니트를 생산하는 것이 가능해진다.
□ 버튼 : 커서 아이콘의 모양을 바꾼다. 모양에 따라 다른 기능을 갖게 되는데 방어, 수리 등의 명령을 수행할 수 있다.
R1 버튼 : 커서 이동 스피드 증가

기본 조작 팀 설정

유니트들을 하나의 팀으로 설정할 수 있다. 이들은 팀 단위로 움직이게 되며 최대 3개 팀이 서로다른 행동을 동시에 할 수 있다.

(유니트들을 선택한 상태에서)
L2 + □ : □팀을 설정 · 이동
L2 + △ : △팀을 설정 · 이동
L2 + ○ : ○팀을 설정 · 이동
요새 건설, 유니트 구입,
유니트 수리


팀 단위로 움직이자

게임 메뉴

스페셜 미션(SPECIAL OPS) : 스페셜 미션을 즐길 수 있다. 스페셜 미션은 본게임을 훨씬 상회하는 난이도를 자랑하므로 본게임을 클리어한 후에 즐기는 것이 좋다.

뉴 게임(NEW GAME) : 게임을 새롭게 시작한다. 각 미션이 시작될 때에는 미션 브리핑이 나오고 작전 지역에 관한 설명이 동영상으로 나온다.

패스워드 입력(ENTER PASS WORD SCREEN) : 패스워드를 사용해서 이전에 즐겼던 게임을 이어서 할 수 있다.

옵션(OPTIONS) : 쾌적한 게임 환경을 조성한다. 버튼 재설정, 볼륨 조절, 트랙 루프, 커서 스피드 등을 조절할 수 있다. 볼륨 조절의 경우 PC용과는 달리 4단계로 나뉘어져 있다.



옵션 화면

게임에 들어가기 전에

부대의 이동

부대를 이동시키려면 × 버튼으로 부대를 선택한 다음 이동하려고 하는 위치로 커서를 움직여 다시 × 버튼을 누른다. 이동하고자하는 곳이 장애물 또는 절벽 때문에 이동 불가능한 곳이 아닌 이상 부대는 자동으로 이동한다. 취소는 ○ 버튼.


조심하지 않으면 폭격에 피해를 입는다

팀의 이동

× 버튼을 누른 상태로 커서를 움직이면 부대를 선택하는 범위(흰 사각형)가 늘어난다. 범위 안에 원하는 부대들이 들어오면 버튼을 놓는다. 그러면 한 팀이 만들어지는 것이다. 이후는 부대를 이동하는 것처럼 커서로 이동할 위치를 잡아주면 된다.


전투 결과

야전 기지의 건설

△ 버튼을 누르면 화면 오른쪽에 사이드 바가 나타난다. 이 사이드 바를 통해 건설, 유니트 생산 등을 할 수 있는데 게임의 승패를 가름할 정도로 중요하다. 이동식 건설차(MCV)를 사용해 건설 지역을 만든 다음 야전 기지를 건설하면 시간이 흐름에 따라 모습을 갖춰가게 된다. 야전 기지는 유니트를 생산하고 수리할 수 있는 본거지가 되는 것이다.


사이드 바로 명령한다

자금을 벌어들이자!

기지를 건설하거나 유니트를 생산하려면 돈이 필요하다. 광물(티베리움)을 채취하는 방법으로 돈을 벌 수 있는데, 광물 채취차로 채취한 다음 야전 기지의 정유소로 운반하면 돈의 수치가 올라가게 된다.



자금원인 티베리움을 채취

적의 요새를 점령하라

게임이 많이 진행되면 특수부대, 기술자같은 특수한 캐릭터들을 얻을 수 있는데 기술자는 전투 능력은 없으나 적 요새를 점령할 수 있는 능력이 있다. 적 요새 점령에 성공하면 요새의 색깔이 아군 색깔로 변한다.


요새를 공격하자

방어에도 힘쓰자

C&C는 공격만으로는 클리어할 수 없는 스테이지가 많다. 부대를 나누어서 적을 협공하는 것도 좋지만 바리케이트나 미사일 포트로 아군기지를 방어하는 것도 중요하다.





개인교수

육성과 연예의 절묘한 결합

■장르 :육성&연애 시뮬레이션
■제작사:마이니치 커뮤니케이션
■발매일: 97년 가을예정
■발매가: 미정

대학 2학년인 주인공은 우연한 기회에 고교 3학년생인 사촌의 가정교사를 시작하게 된다. 사촌에게 공부를 가르치는 도중에 대학시험을 앞둔 귀여운 여학생들을 만나게 되는데... 플레이어는 그녀들을 무사히 대학에 합격할 수 있게 도움을 주면서 교제를 시작하게 된다.

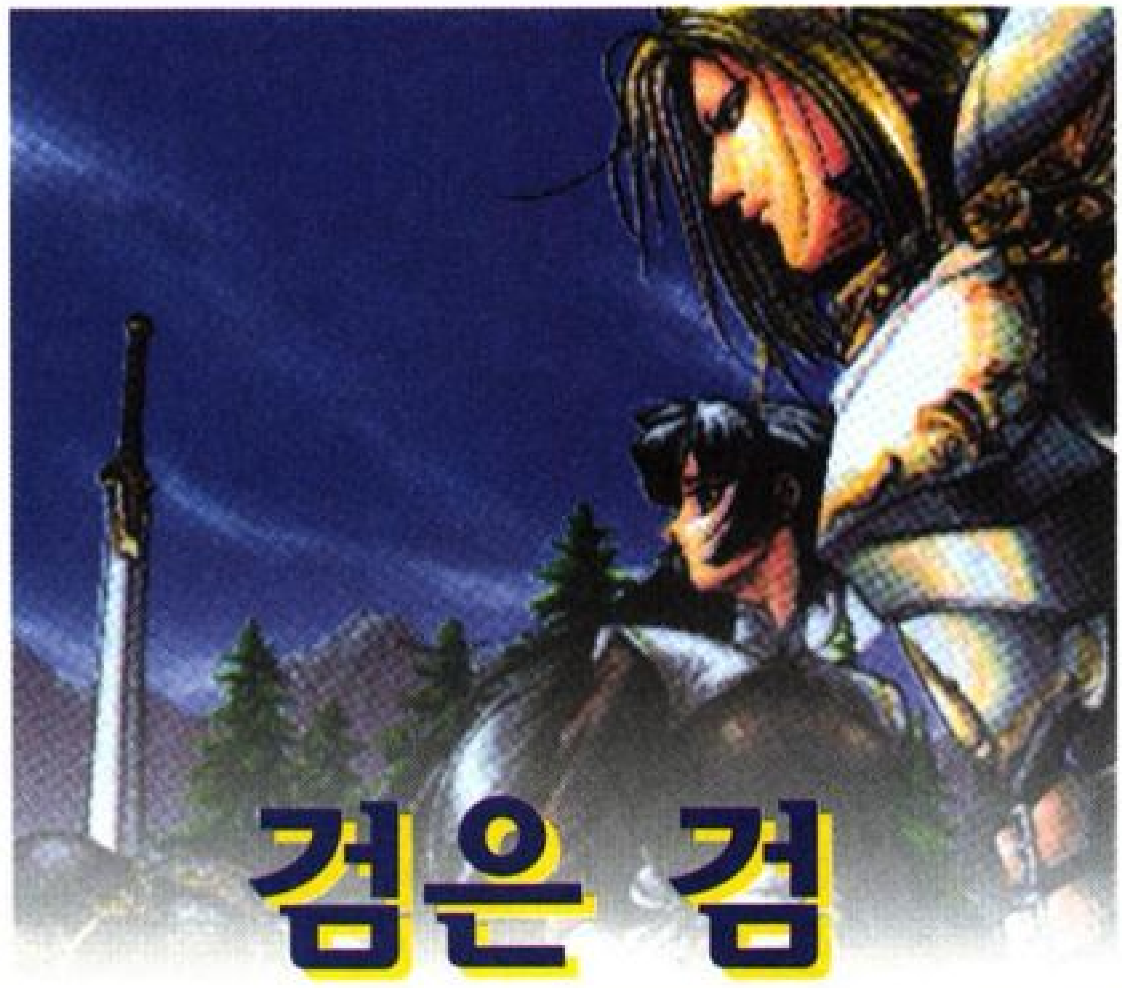
가르칠 수 있는 최대 인원은 6명. 그녀들의 성적을 확실히 올리기 위해서는 아르바이트 뿐만이 아니라 자신의 성적도 신경쓰지 않으면 안된다는 것이 이 게임의 특징이다.


성적향상을 위해서는 열심히 공부를...


별도의 데이트도 가능하다



a 미미, 모델 아르바이트를 하고 있다
b 카시에, 미선계의 여대를 지원하려한다
c 지바 치히루, 변호사가 장래희망이다
d 니시무라 사사코, 국립대를 지원한다
e 주인공의 사촌이자 소꿉친구, 문과대를 지원한다
f 이마요 유키, 복싱이 취미이다



검은 검

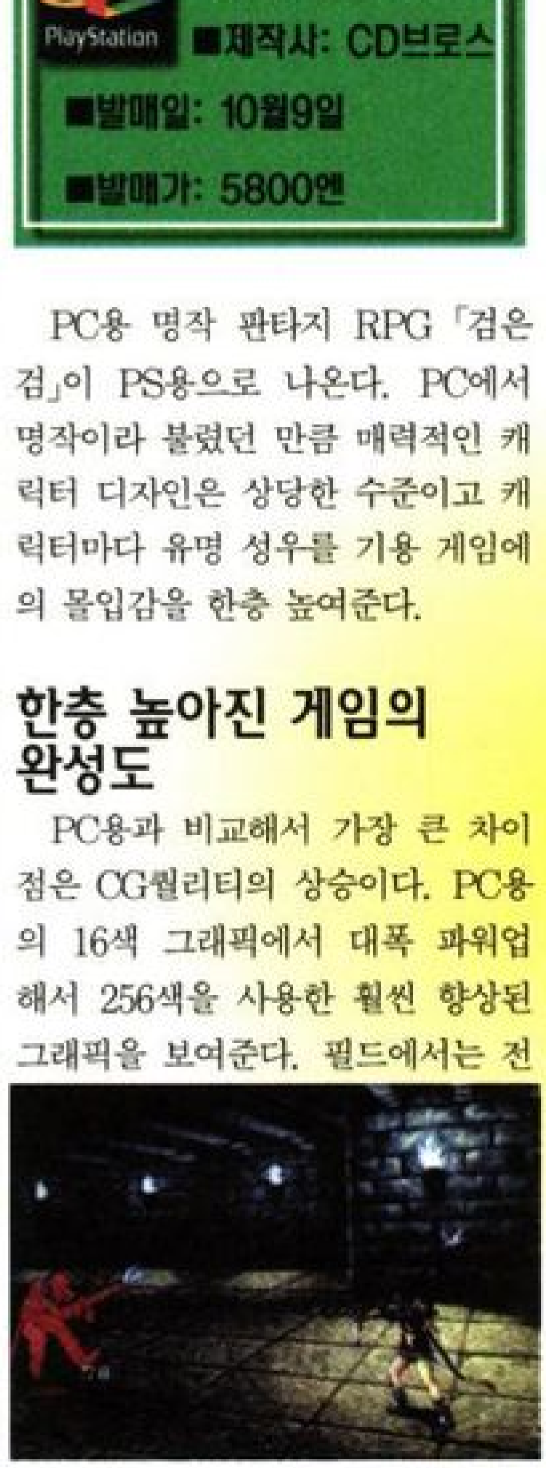
명작 판타지 RPG 등장!!

■장르 :판타지RPG
■제작사: CD브로스
■발매일: 10월9일
■발매가: 5800엔

PC용 명작 판타지 RPG 「검은 검」이 PS용으로 나온다. PC에서 명작이라 불렸던 만큼 매력적인 캐릭터 디자인은 상당한 수준이고 캐릭터마다 유명 성우를 기용 게임에의 몰입감을 한층 높여준다.

한층 높아진 게임의 완성도

PC용과 비교해서 가장 큰 차이점은 CG퀄리티의 상승이다. PC용의 16색 그래픽에서 대폭 파워업해서 256색을 사용한 훨씬 향상된 그래픽을 보여준다. 필드에서는 전형적인 탑 뷰방식으로 진행되고 전투는 2D 캐릭터들과 3D배경이 혼합된 방식으로 표현된다.


전투는 쿼터뷰 방식이다

등장인물 소개


시노부, 이 이야기의 주인공, 타고있던 배가 난파당해서 정신을 잃는다


루스, 암흑의 무녀 중 한사람이다


뷔, 암흑의 무녀중 한명


릴, 하프엘프인 천재소녀이다

애니메이션은 게임의 부수물이 아니다

린다큐브 어게인

PC엔진용으로 발매되었던 린다큐브가 PS로 등장한다. 패러럴월드를 즐기는 색다른 RPG게임인 린다큐브. 제작발표가 된지는 9개월이 흘렀지만 정식으로 화면이 공개 된 것은 이번이 처음이다. 활기 발랄하고 용감무쌍한 린다와의 새로운 만남을 기대해 보자.



■제작사: 서바이벌RPG
■장르: SCEI
■발매일: 97년 발매예정
■발매가: 미정

3명의 린다가 이끄는 3편의 환상이야기

멸망을 앞둔 네오케냐를 중심으로 펼쳐지는 린다 어게인의 이야기. 이 작품을 구성하고 있는 시나리오는 전부 3편으로 각 시나리오는 같은 등장인물, 같은 세계관을 근본으로 전개되는 패러럴 월드로 그려진다. 즉 에피소드 1에서 경찰도 등장했던 사람이 2나 3에서는 도둑으로 등장할수도 있다는 이야기다. 이것은 주인공인 린다에게도 해당되는데 여성선원에서 여전사까지 다양한 직업으로 등장하게 된다. 하지만 시나리오 1과 2에서 풀지 못했던 의문들을 3에서 풀 수 있는 등 시나리오의 연관성도 중시하고 있다.

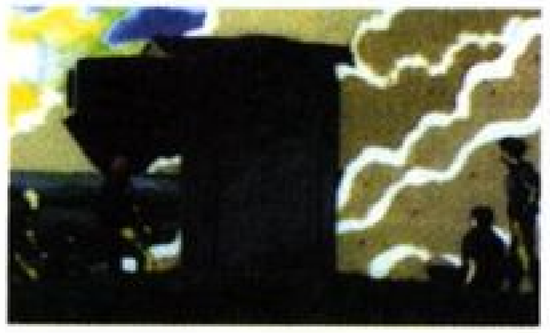
PS 애니메이션의 한계는 어디냐

상식이 통용되지 않는 독특한 세계관을 가진 린다큐브를 받쳐주는 것은 바로 게임에 포함된 각종 애니메이션이다. PS발매 이후 클라임 크래커스를 시작으로 소니가 제작한 PS 소프트의 애니메이션들은 많은 호평을 받았지만 린다큐브에 와서는 거의 절정에 달한 느낌이다. 단순한 볼거리로의 요소가 아닌 잘 정리된 콘티를 사용한 뛰어난 애니메이션은 게임의 이해를 한층 높여준다.









애니메이션의 정돈된 연출이 특징적이다



본편의 주인공인 린다와 켄

3편의 에피소드

1. 메리 크리스마스

동물 포획여행을 떠나려고 한 그 순간 린다가 사는 마을의 모든 주민들이 의문의 실종을 당한다. 다행히 주인공 린다는 도망치는데 성공하지만 그대신 기억을 잃게 되는데...

2. 해피 차일드

결혼식을 눈앞에 두고 양친과의 밤을 보내던 린다. 하지만 행복한 시간은 어질듯한 비명과 함께 산산히 부서져 버린다. 양친과 함께 오른팔을 잃게 된 린다는...

3. 아스트로 아크

선원으로 채용이 결정된 직후 불의의 사고에 의해 정신을 잃게된 켄. 린다는 그런 그를 휠체어에 태워 강제로 결혼식장으로 향하는데..



기대한 팔을 이식받고 괴로워하는 린다. 콘티 연출이 인상적이다



전투화면은 드래퀘와 비슷하다



어드벤처



졸업 바케이션

●마이니치 커뮤니케이션 ●97년 10월 예정 ●미정

졸업시리즈의 신작게임. 여름방학을 이용해 외딴 섬으로 피서간 15명의 소녀들은 우연히 만난 주인공과 함께 섬에 숨겨진 전설의 보물을 찾으러 가게된다. 게임 중 그녀들과의 친밀도가 올라가면 각종 이벤트가 발생하는 등 연애시뮬과 보물찾기의 두가지 요소를 한꺼번에 즐길 수 있다는 것이 최대의 특징.

시뮬레이션



신나는 낚시 천국 -인어전설의 비밀-

●테이치크 ●5, 800엔
●97년 9월예정

낚시를 즐길수 있는 본격 시뮬레이션 게임. 낚을 수 있는 고기는 약 70여종으로 1년간의 조류데이터까지 수록되어 있다. 낚시는 자신이 마음에 드는 여러 포인트에서 자유롭게 즐길 수 있고 미끼낚시와 루어낚시 어느쪽도 가능하다.



월드 네버랜드

●리버힐 소프트 ●미정
●미정

이 게임은 가상현실 속에서 연령과 성별이 다른 여러 사람들과 함께 올그라는 조직 중 하나에 속해 일상생활을 보내는 시뮬레이션 게임이다. 게임의 최대 특징은 살아가는 것 자체가 최대의 테마라는 점. 게임은 단순히 그 생활 공간을 제공해 주는 것뿐이다. 자! 자신의 새로운 삶을 이 게임안에서 경험해 보는 것은 어떨지..



꿈 가지가지

●웨자드 ●5, 800엔
●97년 여름예정

남자, 여자 어느쪽에서도 플레이가 가능한 연애 시뮬레이션 게임이다. 플레이어는 게임 개시 시에 자신이 남자인지 여자인지 선택할 수 있고 그에 따라 각각의 이벤트가 준비되어 있다. 한번쯤 자신과 반대의 성으로 플레이해 보는 것이 인생에 도움이 될지도..



노부나가의 야망 천상기 파워업 키트

●코에이 ●9800엔
●9월11일

인기 역사시뮬레이션 노부나가의 야망 천상기를 보다 더 심도있게 즐길수 있는 업그레이드 키트. 이 파워업 키트에서는 각 부장들의 이름이나 얼굴 그래픽은 물론 능력치의 변경도 자유롭게 가능하다. 또 오리지널 장수를 등록시켜 활약하게 하는 것도 가능하다.



삼국지IV 파워업 키트

●코에이 ●7800엔
●9월 11일

삼국지4에 여러 가지 기능과 새로운 데이터를 추가한 소프트. 장수들의 능력치를 바꾸는 장수 데이터 에디트, 도시의 데이터를 바꾸는 도시 에디트 기능을 가지고 있다. 또 가상시나리오와 각종 역사 이벤트도 새롭게 선보인다.

시뮬레이션

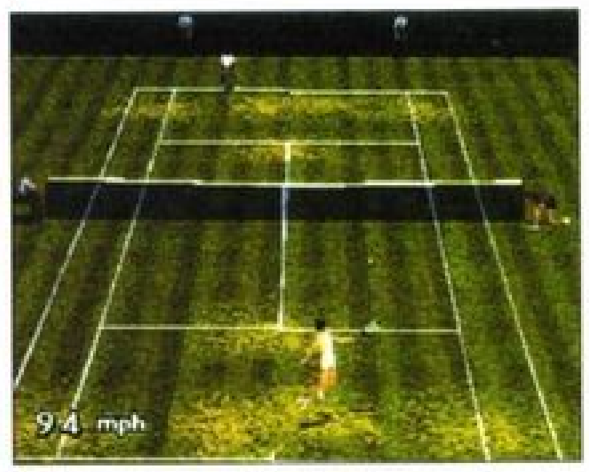


위저드 하모니2

●아크 시스템 웍스 ●4, 900엔
●97년여름예정

1996년 발매되어 독특한 세계관과 캐릭터 설정으로 많은 팬들을 얻은 위저드 하모니의 제 2탄. 플레이어는 4명의 캐릭터를 마법사로 키워서 각종 사건을 해결해 가며 캐릭터를 성장시켜간다. 캐릭터는 16명 + α. 전작에 비해 휴일에 행동할 수 있는 행동이 늘어나고 모험에 동행하는 사람도 지정할수 있게 개선되었다.

스포츠



브레이크 포인트

●코나미 ●4800엔
●9월18일 예정

등장하는 선수는 모두 8명. 각 선수들은 모두 폴리곤으로 구성되고 모션캡처를 사용한 데이터를 바탕으로 움직인다. 폴리곤 게임인 만큼 플레이 도중에 시점을 바꾸는것도 가능. 토너먼트 모드에서는 멀티탭의 사용도 가능하다.

슈팅



가변주공 건바이크

●SME ●미정
●97년 예정

오토바이 형태에서 로봇으로 자유자재로 변형되는 건바이크를 조작해서 시간 내에 목적지에 도착하는 액션 슈팅 게임. 건바이크는 지형이나 조건에 맞게 고속용의 오토바이, 커브 우선의 랠리, 전투전용의 로봇형태 등 3가지 형태로 변형이 가능하다. 폴리곤으로 표현된 박력있는 화면 연출과 스피드감에 주목!

기타



철도왕2

●아트라스 ●97년 9월 예정
●보드게임 ●5800엔

세계의 철도를 철도왕들을 쓰러트리고 세계를 지배하기위해 우주의 저편에서 온 악의 철도왕을 물리치는 것이 목적인 인기 보드게임의 제 2탄. 게임은 역과 선로를 사고 증자를 해서 그곳을 이용하는 사람에게 사용료를 받거나 이벤트를 이용해 돈을 모으는 방식으로 진행되는데, 각 캐릭터들의 개성 표현이 상당히 뛰어나다.



라이프 스케이프2

●미디어퀘스트 ●5800엔
●8월7일

생명의 탄생에서부터 인류까지의 역사를 CG 그래픽을 통해 배울 수 있었던 라이프 스케이프의 속편이 등장한다. 이번에는 대상을 인체의 내부로 변경해서 인체로 침입하는 바이러스를 퇴치하는 장기들의 역할에 대해 배울 수 있다. 전작과 마찬가지로 정평있는 NHK다큐멘터리의 CG를 사용함에 따라 교육적 효과와 함께 한번쯤 즐거볼만한 작품이다.



쿠온파

●T&E 소프트 ●4, 800엔
●97년 가을예정

완전 새로운 방향을 추구하는 퍼즐게임이다. 플레이어가 조작하는 것은 6개의 각을 가진 큐브. 그 큐브를 패널 위에 굴려서 패널의 색과 큐브 위의 색을 맞추어서 패널을 차례로 지워가는 것이 이 게임의 진행방법. 큐브의 움직임은 대단히 심플하지만 패널을 지우는 순서에 주의하지 않으면 안된다.

Cheat Codes For Ps User!

제로 디바이드 2

●숨겨진 스테이지 고르기

제로 디바이드2에서는 평상시에는 고를 수 없는 7개의 스테이지가 있다. 이 스테이지들의 선택 방법은 난이도를 EASY로 놓고 얼마든지 컨티뉴를 해도 관계 없으니 일단 게임을 클리어 하자. 그러면 NOX와 EVE라는 2개의 숨겨진 스테이지를 고를 수 있다. 마찬가지로 NORMAL로 클리어 하면 3개, HARD로 클리어하면 2개의 새로운 스테이지를 선택할수 있다.



스테이지는 18개

●대전시의 커맨드 확인메인

대전시에 입력했던 커맨드를 확인할 수 있는 방법이 발견되었다. 우선 옵션모드에서 리플레이모드를 ON으로 한 GN에 리플레이 상태에서 △버튼을 누르면 입력했던 커맨드가 표시된다.

●색다른 데모를 즐기자

게임의 배경을 설명해주는 스토리 모드. 그런데 일단 1P모드를 클리어한 GN에 스토리모드에 커서를 맞추고 셀렉트 버튼을 누르면서 스타트 버튼을 누르면 개발자들과 네코가 등장하는 새로운 데모를 볼 수 있다.

건담 0079 일년전쟁

●게임의 진행이 자동으로...

메뉴화면에서 RESTORE를 선택한 뒤 패스워드 입력화면에서 X, ○,△,△,□,○,□,△를 순서대로 누르자. 그 다음 옵션화면에서 PLAY를 선택한 뒤 PLAYBACK을 선택하고 플레이를 하면 게임의 모든 선택사항이 없어져서 게임을 쉽게 진행시킬 수 있다.



여기서 패스워드를...

04챔프 DooZy-J

●소지금액을9999999으로

이름 입력 화면에서 이름이나 성을 「ちゃりちゃり」로 한다.

●그래픽 모드

이름 선택 화면에서 성을 「CHR-BG」로 하자. 그러면 각 캐릭터의 그래픽과 배경 등 여러가지 그래픽을 관람할 수 있다.



파트너의 감상도 가능

●BGM테스트 모드

이름 선택 화면에서 성을 「BGM テスト」로 하자. 그러면 게임에 사용된 BGM을 들을 수 있다.

●애정도 최대

이름 선택 화면에서 성이나 이름을 「クルクルッ!」로 선택하면 파트너와의 애정치가 최대가 되어서 마음 편히 레이스에 전념할 수 있다.

●슬롯 머신을 올 777로!

이름을 바꾸지 않고도 돈을 쉽게 벌 수 있는 방법. 일단 미니게임의 슬롯머신을 시작하자. 그 다음 슬롯이 돌아가고 있을 때 스타트 버튼을 누르고 포즈를 건다음 방향키를 위로 하면서 L1과 △와 셀렉트 버튼을 동시에 누르면 슬롯의 모든 숫자가 7로 바뀌어서 간단히 이길 수 있다.

배틀 아리나 투신전

●숨겨진 캐릭터 고르기

#우라누스, 쇼우

타이틀 화면의 ???에 커서를 맞추어서 콘트롤러1로 □,△,○,X,△,X 콘트롤러2로 □,X,△,○의 순으로 누르면 된다.

#세바스찬

우라누스와 쇼우를 선택할 수 있는 상태에서 커서를 타이틀 화면의 ???에 맞추어 콘트롤러1로 ○,△,○,X,△,X,○의 순으로 버튼을 누른다.


이 할아버지가 세바스찬

포인터즈 포인트

●자신의 캐릭터 찾기

다인 플레이를 지원하는 이 게임에서는 자신의 캐릭터를 잊어버리기가 쉽다. 이때 플레이 중 언제라도 L1버튼을 누르면 캐릭터 머리 위에 번호가 표시되어 쉽게 확인할 수 있다. 할 수 있게 된다.

●궁극의 자폭 커멘드

모두가 즐겁게 게임을 하고 있을 때 자신먼저 져서 가만히 구경만 하고 있어야할 때가 있다. 그럴 때를 위한 한가지 비법. 플레이 중 자신이 지면 타이밍을 노려 ○,△,□,X, R1, R2버튼을 동시에 연타해 보자. 그러면 자신의 캐릭터가 자폭을 해서 친구들의 플레이를 방해할 수 있다.



번호가 표시된다

독자 금단의 비법

토발 2

● 썩은 고기를 익히는 방법

적 캐릭터가 있는 장소를 알려주는 불로 고기를 익힐수 있다. 일단 썩은 고기를 들고 투명인간의 액을 먹고 적에게 다가가면 적은 불(火)상태로 가만히 있으므로 그때 고기를 익히면 된다. 단 너무 오래 있으면 고기가 타버리니 주의해야 한다. 익은 고기는 무조건 갈색으로 변한다.

● 전상재 / 수원시 팔달구 우만동 552-5

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.
각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다.
채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보내곳

서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층
게임챔프 PS비법 담당자앞
우편번호 121-160

PS 액션 리플레이 코드

스트리트 파이터 EX plus α

■1P무적
301D6BB4 00C8

■1P 풀 파워 게이지
801D6BB4 96C8

■2P무적
301D80DC 00C8
*2P 풀 파워 게이지
801D80DC 96C8

■엑스퍼트 모드 올클리어

801E9DC8 FFFF	801E9DCA FFFF
801E9DCC FFFF	801E9DCE FFFF
801E9DD0 FFFF	801E9DD2 FFFF
801E9DD4 FFFF	801E9DD6 FFFF
801E9DD8 FFFF	801E9DDA FFFF
801E9DDC FFFF	801E9DDE FFFF
801E9DE0 FFFF	801E9DE2 FFFF
801E9DE4 FFFF	801E9DE6 FFFF
801E9DE8 FFFF	801E9DEA FFFF
801E9DEC FFFF	

■모든 캐릭터 선택 가능
801EC4B0 03E8

공각기동대

■모든 동영상 보기

800140A4 0101	800140A6 0101
800140A8 0101	800140AA 0101
800140AC 0101	800140AE 0101
800140B0 0101	800140B2 0101
800140B4 0001	

■모든 미션 무적, 무한 그라네이드

mission 1
에너지 : 80120258 00C8
그라네이드 : 8012025C 0004
mission 2
에너지 : 8011F390 00C8
그라네이드 : 8011F394 0004
mission 3
에너지 : 80120C30 00C8
그라네이드 : 80120C34 0004
mission 4
에너지 : 801227A4 00C8
그라네이드 : 801227A8 0004
mission 5
에너지 : 8011FD4C 00C8
그라네이드 : 8011FD50 0004
mission 6
에너지 : 801276E4 00C8
그라네이드 : 801276E8 0004
mission 7
에너지 : 80125D04 00C8
그라네이드 : 80125D08 0004
mission 8
에너지 : 801204A8 00C8
그라네이드 : 801204AC 0004
mission 9
에너지 : 801253E4 00C8
그라네이드 : 801253E8 0004
mission 10
에너지 : 80125084 00C8
그라네이드 : 80125088 0004
mission 11
에너지 : 80122F84 00C8
그라네이드 : 80122F88 0004
mission 12
에너지 : 8012BD50 00C8
그라네이드 : 8012BD54 0004
트레이닝 모드
에너지 : 80117CD0 00C8
그라네이드 : 80117CD4 0004

* 코드 중 다운되는 것들은 미션 시에만 켜고 할 것



아머드 코어

■무적
801A26E0 270F
801A26E2 270F

미션 시작 로딩 중 액플을 켜고 미션이 끝나기 직전에 꺼야한다

■자금
80039CCC 9EC0　　80039CCE 05E6

■모든 파츠 장착 가능

80031ABC 0101	80031ABE 0101
80031AC0 0101	80031AC2 0101
80031AC4 0101	80031AC6 0101
⋮	
80031B44 0101	80031B46 0101
80031B48 0101	80031B4A 0101



#중간 생략 부분은 앞자리에 계속 2씩 더해 나가면 된다.
참고로 16진수의 진행은 1,2,3,4,5,6,7,8,9,A,B,C,D,E,F,0,1,2,... 의 순이다.

타임 크라이시스

■시간 고정
800B1C8C 0F00

■무한 라이프
800B1FE0 0003

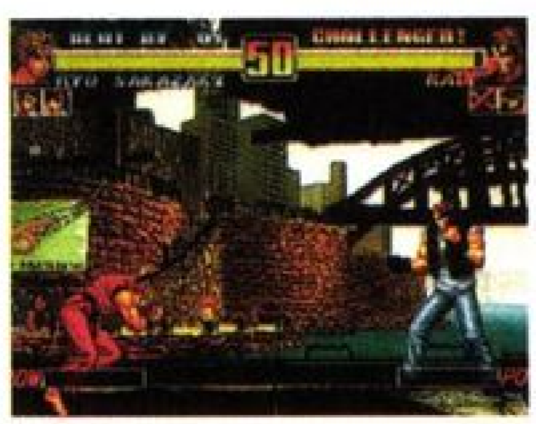
■탄알 무한
800B1D04 0006

■기관총 모드
D010C31C 0101　　800B1DFC 0397

킹 오브 파이터스' 96

■1P 무적
8005F08C 0067

■2P 무적
8005F26C 0067



■시간 고정
80087984 0060
D0087984 0000

사가 프론티어

■아이템

8001288E 6300	80012890 6301
80012892 6302	80012894 6303
⋮	
80012A84 63FB	80012A86 63FC
80012A88 63FD	80012A8A 63FE

생략 부분은 앞자리에는 2씩, 뒷자리에는 1씩 각각 더하면 된다. 아머드 코어의 요령과 같음.

파이널 판타지 택틱스

■모든 직업 JOB 포인트 9999

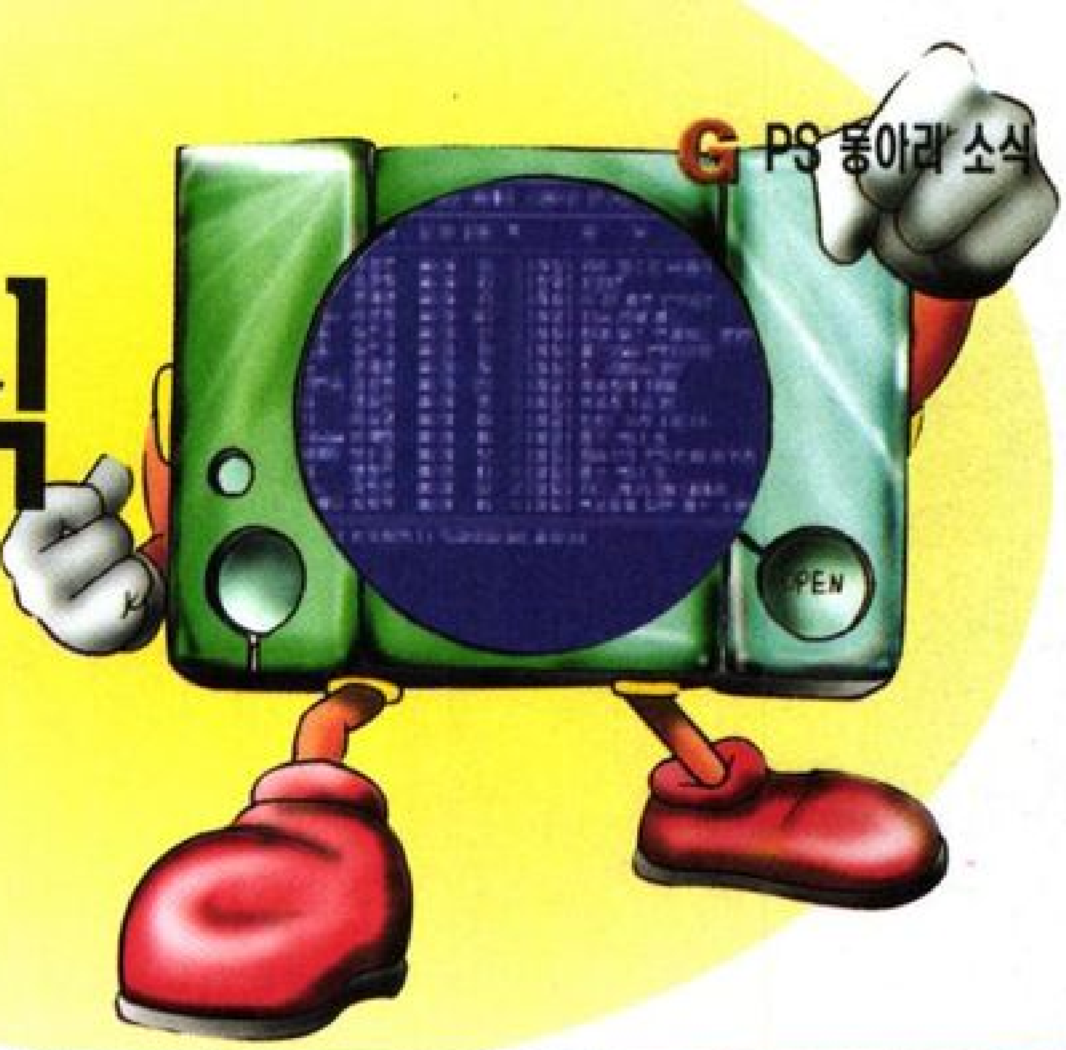
주인공

80055052 270F	80055054 270F
80055056 270F	80055058 270F
8005505A 270F	8005505C 270F
8005505E 270F	80055060 270F
80055062 270F	80055064 270F
80055066 270F	80055068 270F
8005506A 270F	8005506C 270F
8005506E 270F	80055070 270F
80055072 270F	80055074 270F
80055076 270F	80055078 270F
8005507A 270F	8005507C 270F
8005507E 270F	80055080 270F
80055082 270F	80055084 270F
80055086 270F	80055088 270F
8005508A 270F	8005508C 270F
8005508E 270F	80055090 270F
80055092 270F	80055094 270F
80055096 270F	80055098 270F
8005509A 270F	8005509C 270F
8005509E 270F	800550A0 270F

앞의 코드를 집어 넣고 어빌리티를 익혀 가면 주인공의 초급전사와 소환사를 제외한 모든 직업을 마스터 할 수 있다. 두번째 이후의 동료의 경우 지난달의 FFT 코드와 마찬가지로 앞 자리에 100을 더하면 된다. 하지만 혼동하는 유저가 많은 것 같아 시작하는 부분과 끝나는 부분만을 표시하도록 하겠다.

2 번째 사람
80055152 270F 800551A0 270F
3 번째 사람
80055252 270F 800552A0 270F
4 번째 사람
80055352 270F 800553A0 270F
5 번째 사람
80055452 270F 800554A0 270F
6 번째 사람
80055552 270F 800555A0 270F
7 번째 사람
80055652 270F 800556A0 270F
8 번째 사람
80055752 270F 800557A0 270F
9 번째 사람
80055852 270F 800558A0 270F
10번째 사람
80055952 270F 800559A0 270F
11번째 사람
80055A52 270F 80055AA0 270F
12번째 사람
80055B52 270F 80055BA0 270F
13번째 사람
80055C52 270F 80055CA0 270F
14번째 사람
80055D52 270F 80055DA0 270F
15번째 사람
80055E52 270F 80055EA0 270F
16번째 사람
80055F52 270F 80055FA0 270F

PS동아리 소식



파이널 판타지 택티스, 사가 프론티어, 아머드 코어, 공각기동대, 스트리트 파이터 EX 플러스 알파(헉헉..) 여름 성수기를 맞아 대작게임들이 줄을 이은 한달이었습니다. 누가 말했던가요? 플스는 100만대를 넘지 못한다고 장담을 했었던 사람이? 출하대수 1700만대를 넘긴 PS. 이제 PS를 대적할자는 적이 없을 뿐입니다.

플레이 스테이션 연구실

메모리 카드의 문제시 해결법

(올린이 : 갈정일 BAST)

보통 메모리 카드에서 생기는 문제점은 다음과 같습니다.

1. 메모리 카드를 잘 인식하지 못한다.
2. 저장 된 데이타들이 잘 깨어 진다.
3. 데이타의 삭제와 복사가 잘 안된다.

메모리 카드에 이러한 문제가 발생하셨다면 메모리 카드를 전부 지우시고 다시 사용하시기 바랍니다. 저장 된 데이타를 지울때는 그냥 플스 메모리 관리 메뉴에서나 해당 게임시디들의 옵션 메뉴 중 메모리관리자에서 하십시요. 전체 삭제를 하시지 말구요. (이건 단지 저장된 데이타를 지우는 차원이지..Memory Card Format을 의미하는 게 아닙니다.)

만약 자기나 친구중에 "액션리플레이"를 가지고 계신 분이 있다면 자기의 메모리 카드를 그리로 들고 가셔서 액션 리플레이 메뉴에서 가능한 메모리카드 포맷을 한번 해 달라고 하십시오. 그러면 잘 안되던 메모리 카드의 문제가 없어질 것입니다. 그리고 고주파성 잡음으로 인해서 메모리 카드에 영향을 주어 데이타를 날려먹을 경우도 있습니다. 원래 플스 메뉴얼 읽어 보시면 플스는 전원을 on한 상태에서도 패드나 메모리 카드를 삽입할 수 있다고 했는데, 패드나 메모리 카드는 언제나 전원을 on 하기 전에 꼽아 두시기 바랍니다. 그리고 자작 100볼트용 변압기를 이 게시판에 적힌 해당 글들을 읽어 보시고 직접 제작하셔서 사용하시는 것이 안전하게 플스를 오래동안 사용하시는 최대의 방법입니다.



게임매니아 포커스

새로운 시도로서의 3D (올린이 : GRIM 안영완)

스퀘어는 이번 FF7에서 전작과는 달리 모든 것을 3D로 표현했습니다. 닌텐도도 이번 마리오64에서 전작들과는 달리 정말 모든것을 3D로 표현했고요. 그럼 스퀘어와 닌텐도가 3D를 사용한 목적은 어떻게 다를까요?

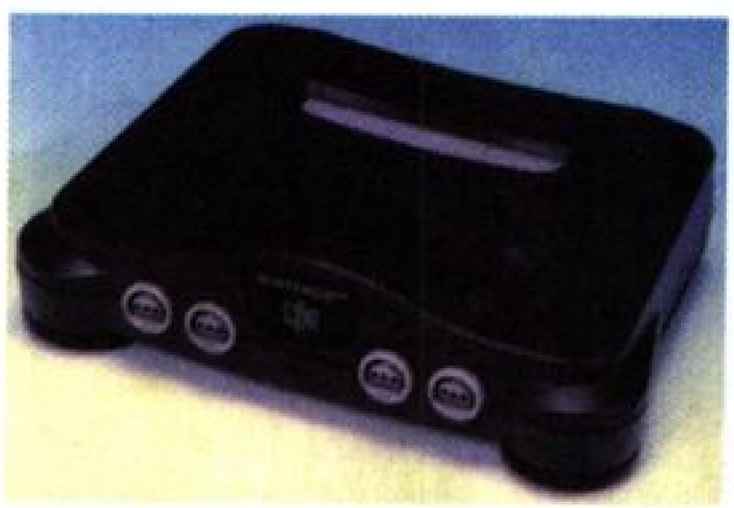
스퀘어는 '영화적 연출'을 목적으로 보여주기 위한 3D를 선택했습니다. (이것이 플레이 스테이션으로 7탄을 발매한 가장 큰 원인임을 잘 알고 계실 것입니다.)



하지만 제가 볼 땐 이런 보여주기 위한 3D의 사용은 전혀 새로운 시도라고 보기 어렵다는 것입니다. 물론 FF7이 예전에 비해 발전이 없었다는 말은 전혀 아니며 FF7이 졸작이라는 것은 더더욱 아닙니다. 제말은 이러한 방법으로는 더 이상의 발전을 기대할수 없을 것 같다는 거죠. 과연 이러한 '영화적 연출'이라는 방법만으로 FF가 앞으로 지향하는 '영화를 뛰어넘는 인터테인먼트'가 될 수 있을지, 그때까지 FF가 게임이라고 불릴 수 있을지 그것이 궁금할 뿐입니다.

반면에 마리오64에서의 3D는 보여주기 위한 것이 아닙니다.

진정한 3D공간의 완성 - 플레이어에게 진정한 가상세계를 제공하는 것입니다. 마리오64를 플레이해 보신 분들은 모니터에 표시되지 않는 곳을 어떻게 해서라도 볼 수 있지 않을까 하는 생각에 자신의 고개를 이리저리 돌려본 우스운



경험을 갖고 계실 것입니다. 게다가 이러한 3D 공간에서는 기존의 8방향 디지털 패드로는 새로운 시도 자체가 무의미해 집니다. 진정한 3D공간에 맞는 360도 아날로그 패드를 닌텐도에서는 함께 선보였습니다. 앞으로 등장할 젤다의 전설의 새로운 작품 역시 완벽한 3D공간을 제공할 것입니다. 게다가 입력까지 가능한 매체로도 등장합니다. 저는 이러한 것이 바로 새로운 시도라고 생각합니다.



총평

우선 KDS의 새턴 발매 기념 앙케이트에 참여해 주신 독자 여러분께 감사드립니다. 이달의 가장 큰 소식으로는 역시 캡콤의 '4메가 램'과 에닉스의 새턴 참여 제 2탄 「닌펜만마루」의 제작 발표입니다. 물론 최근들어 그 기대도가 자꾸 떨어지는 에닉스이지만 누가 뭐래도 대형 게임 메이커인 에닉스가 새턴 게임을 발매한다는 것은 그리 나쁘지 않은 뉴스임에 틀림없습니다.

게임 비하인드 스토리

「그랜디아 -프렐류드-」를 플레이해 본 유저는 그리 많지 않을 것이다. 하지만 한번이라도 플레이해 본 유저 중에는 내 새턴에 이상이 있는 것은 아닐까 하는 증상이 나타나는 경험을 해 본 유저도 있을 것이다.

챔프에서도 공략 중 화면에 노이즈가 발생하거나 음성, 사운드 등 음향 효과가 정확히 들리지 않는 경우나 전투 등에서 동작이 불완전하게 되어 게임의 진행에 지장을 일으키는 경우가 발생하기도 했다. 하지만 이것은 새턴에 문제가 있는 것이 아니라 「그랜디아 -프렐류드-」 자체의 문제인 것으로 알려졌다. 이런 문제와 관련 게임아츠에서도 매뉴얼과는 별도로 초라한(?) 안내 문구를 삽입하였으니 참고로 하기 바란다.

캡콤, 인기 아케이드 게임

4메가 램으로 완전 이식!

지난 7월 2일 있었던 세가, 캡콤, 컴파일 3사 공동 신작 발표회에서 「뱀파이어 세이버」 등 캡콤의 인기 아케이드 게임 3종류가 새턴으로 이식된다는 발표가 있었다. 더구나 주목을 끄는 부분은 이 세가지 게임 모두 「세가 새턴 대응 4메가 램(가칭)」 소프트로 발매된다는 점이다.

캡콤측은 "새턴은 특히 2D에 강한 하드웨어로, 2D 격투 게임을 무기로 삼고 있는 캡콤으로서는 의욕적인 완전 이식을 하기 위해서 프로젝트에 참여하게 되었다. 이런 이유에서 새턴의 외부에 장착하는 4메가 램이 필수적이었다."라고 프로젝트 참가에 대한 당위성을 밝혔다. 물론 아직 가격이나 발매일 등은 모두 미정이지만 4메가 램을 사용한 완전 이식이라는 말만 들어도 새턴 유저로서는 매우 반가운 일이다.

캡콤의 관계자는 20만엔 정도의 아케이드 게임을 1만엔으로 완벽하게 즐길 수 있다는 점을 평가해 달라고 말했다. 물론 캡콤으로서는 4메가 램으로 이식한다는 자체가 부담스러울 수 있다. 나중에 게임이 발매되었을 때 1메가 램으로 발매되었어도 좋았을 것이라는 등의 비평이 나온다면 판매에도 영향이 있으며 그만큼 수익도 떨어지기 마련이기 때문이다. 하지만 새턴 유저로서 캡콤의 새로운 도전에 일단 박수를 보내고 싶다.



사진으로 확인할 수 있을지 모르지만 새턴용 최신 버전 「X-맨 VS 스트리트 파이터」의 플레이 장면이다. 특히 새턴에는 아직 개발 중인 램(?)이 꽂혀 있다

뱀파이어 세이버

새턴용으로는 아직도 인기를 얻고 있는 「뱀파이어 헌터」의 후속작으로 격투 게임의 상식을 초월한 「임팩트 데미지 게이지」 시스템을 채용했다. 이것은 데미지를 받을 때 게이지가 축적되는 것으로 게이지가 가득 차면 다운되며 물론 시간이 지나면 회복된다.



- 발매일 미정
- 가격 미정
- 캡콤
- 격투 액션
- 4메가 램 대응

X-맨 VS 스트리트 파이터



- 발매일 미정
- 가격 미정
- 캡콤
- 격투 액션
- 4메가 램 대응

미국과 일본을 대표하는 총 17인의 캐릭터가 등장하는 꿈의 대전. 캡콤의 VS 시리즈 1탄으로 캐릭터의 자유로운 조합은 물론 격투 중 파트너를 교환할 수 있는 시스템으로 매우 신선하다는 평가를 받았다. 특히 이 타이틀은 4메가 램 대응 제 1탄으로 램이 동봉되어 발매될 예정이다.

마블 슈퍼 히어로즈 VS 스트리트 파이터



- 발매일 미정
- 가격 미정
- 캡콤
- 격투 액션
- 4메가 램 대응

「X-맨 VS 스트리트 파이터」의 속편으로 기존의 시스템에 파트너의 지원공격을 가능하게 한 「배리어블 어시스트」 시스템을 추가 채용하여 더욱 팀 배틀의 분위기를 고조시켰다. 이 게임 역시 캡콤은 빠른 시일 내에 발매할 수 있도록 노력한다니 기대해 볼만하다.

KDS 새턴 발매 기념 앙케이트 발표

"새턴 국내 가격 25만원까지 무난하다!"

우선 지난달 실시하였던 「KDS 새턴 발매 기념 앙케이트」에 참여해 주신 독자 여러분께 감사드립니다. 이번호에 앙케이트의 상품 당첨자를 발표할 예정이었으나 폭주하는 엽서를 모두 포함하여 추첨하기 위해서 당첨자 발표를 다음달로 연기했습니다. 이 점 독자 여러분들에게 죄송스럽게 생각하며 양해해 주시기를 바랍니다. 그러면 마감 때까지 도착한 엽서의 주요 통계 결과를 발표하겠습니다.

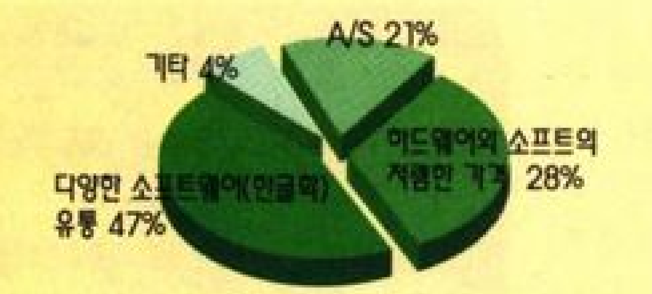
새턴 하드웨어가 국내 발매된다면 가장 적당한 가격은?

가능하면 저렴한 가격을 선호하는 유저들의 모습을 볼 수 있는 앙케이트였습니다. 하지만 모두가 1번을 답하지 않고 25%의 독자들이 2번을 선택했다는 것은 그래도 정품의 경우 어느정도 가격이 비싸도 상품성이 있음을 말해주는 결과로 해석됐습니다.



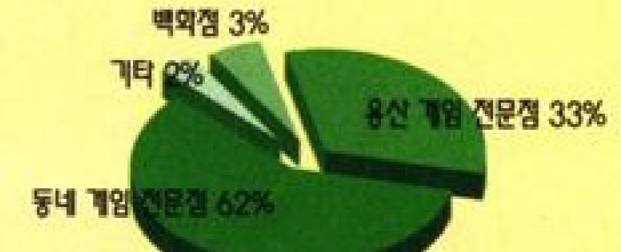
국내 기업이 새턴을 판매한다면 가장 중요시 해야 할 항목은?

역시 국내에서는 소프트의 부재를 가장 큰 항목으로 골랐습니다. 그동안 잘 들어오던 보따리(?)도 단속의 여파로 들어오지 않게 된 지금으로선 다양한 소프트의 유통이 바로 유저들의 갈증을 해소해 주는 것입니다.



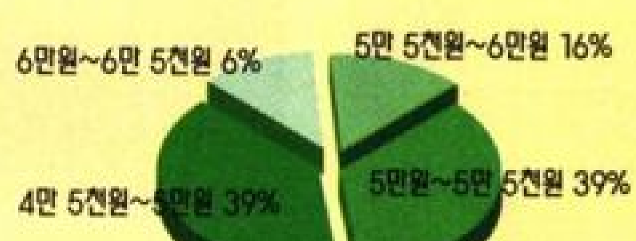
새턴 소프트나 하드웨어를 가장 구입하기 편리한 곳은?

한동안 용산을 선호하던 유저들이 이제는 완전히 동네 게임 전문점으로 고개를 돌렸습니다. 그것은 이제 동네 게임 전문점도 용산에 못지 않게 빠른 게임 소프트웨어를 구비하고 있을 경우 굳이 용산으로 갈 필요가 없다는 것을 반증한다고 할 수 있습니다. 특히 기타의 경우 편의점과 통신판매 등도 높은 빈도수를 나타냈습니다.



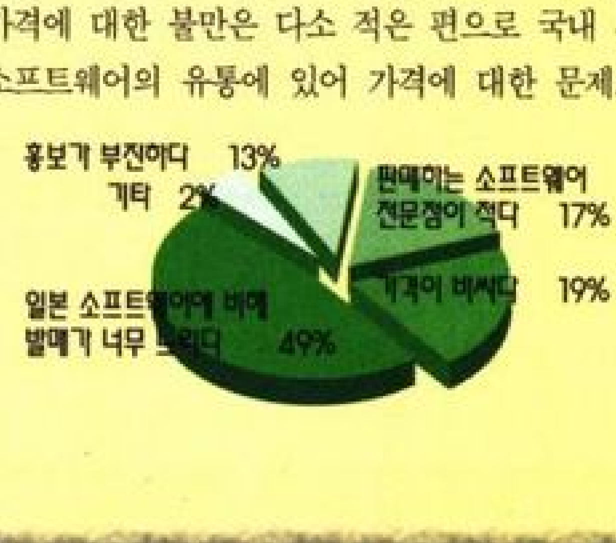
새턴 소프트웨어(한글 컨버전 등)가 국내 발매될 때 가장 적당한 가격은?

이번 앙케이트 역시 유저들의 입장에서는 저렴한 가격을 선호하는 것은 당연합니다. 하지만 보따리 소프트웨어의 심한 인플레이션을 겪었던 유저들인 만큼 소프트웨어의 가격은 하드웨어보다 훨씬 유동적인 면을 보였습니다.



한글화 새턴 소프트웨어의 구매에 있어 가장 어려운 점은?

한글판 새턴용 게임 소프트웨어를 구매한 경험이 있다면 역시 일본에 비해 너무 늦은 발매일에 가장 큰 불만을 가지고 있었습니다. 그에 비하면 가격에 대한 불만은 다소 적은 편으로 국내 새턴 소프트웨어의 유통에 있어 가격에 대한 문제보다는 발매 시기에 대한 문제가 더 시급한 것으로 나타났습니다.



새턴이 국내 정식 발매될 때 동시 발매되었으면 하는 게임 소프트웨어는?

우영에서 추진 중인 「슈퍼로봇대전F」와 아직 그 모습을 드러내지 않은 「버철 파이터3」가 가장 국내 유저들이 선호하는 게임으로 선정되었습니다.

1위	버철 파이터3
2위	슈퍼로봇대전F
3위	그랜디아
4위	무사도열전
5위	바이오하자드2
6위	킹오파97
7위	에반겔리온 2nd
8위	소닉 잼
9의	랑그리사4
10위	라스트 브롱크스

한국에서 정식 발매되지 않은 새턴 소프트웨어 중 발매를 희망하는 소프트웨어는?

에반겔리온의 인기는 아직 식지 않은 듯합니다. 순위에 든 5개 게임 중 3개가 RPG이며 2개는 탄탄한 스토리의 어드벤처 게임이었습니다.

1위	에반겔리온 2nd
2위	무사도열전
3위	그랜디아
4위	사쿠라대전2
5위	슈퍼로봇대전F

새턴이 발매될 때 선물 이벤트를 실시한다면 어떤 기념품을 받고 싶습니까?

이 앙케이트는 유저들뿐 아니라 업체 여러분들에게도 도움이 되었으면 하는 바램으로 마련해 보았습니다.

1위	캐릭터 열쇠고리
2위	대형 브로마이드
3위	캐릭터 문구용품
4위	새턴 소프트웨어(번들 또는 체험판)
5위	소프트웨어 응모권 또는 할인권

SS Line up

신세기 에반겔리온

디지털 카드 라이브러리



데이터 베이스에 트레이딩 카드의 재미를 추가! 미니 게임과 카드 콜렉션, 무비 등을 동시에 즐길 수 있는 신개념 데이터 베이스가 등장한다. 이것이 바로 「신세기 에반겔리온 디지털 카드 라이브러리」이다.

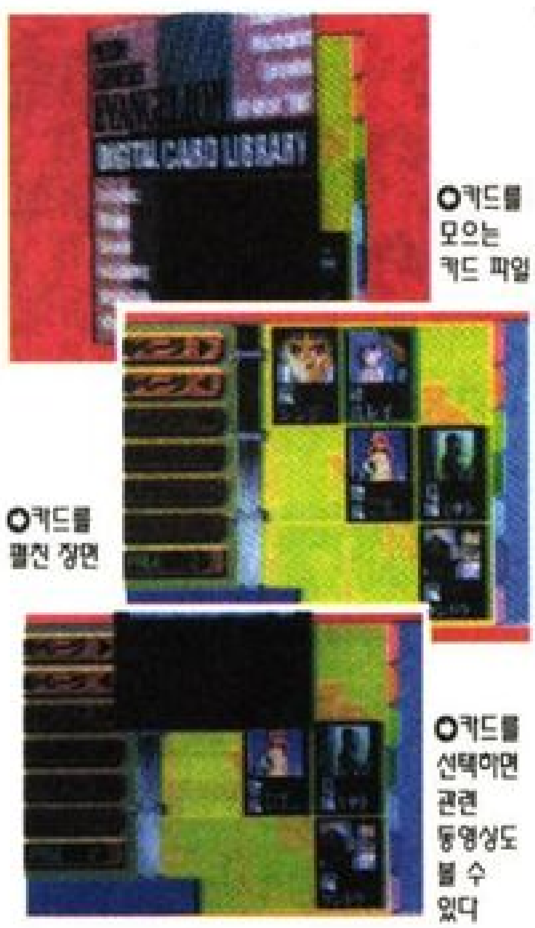
SEGA SATURN

■ 장르 : 데이터 베이스
■ 제작사 : 세가
■ 발매일 : 97년 9월 25일
■ 발매가 : 4,800엔

미니 게임, 카드 콜렉션, 영상 데이터의 만남!

새턴을 수호하는 에반겔리온이 드디어 3번째 모습을 드러냈다. 그것이 바로 「신세기 에반겔리온 디지털 카드 라이브러리」로 게임이라기 보다는 타이틀 그대로 TV 애니메이션의 영상을 충분히 사용한 영상 데이터집이다.

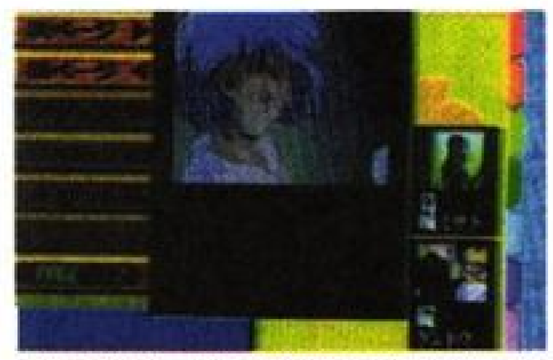
물론 단순한 데이터 베이스는 아니다. '매직 더 개더링'과 같이 현재 국내에서도 인기있는 트레이딩 카드의 요소를 추가하여 카드를 모으면서 영상을 즐길 수 있는 신개념 타이틀인 것이다.



○카드를 모으는 카드 파일

○카드를 펼친 장면

○카드를 선택하면 관련 동영상도 볼 수 있다





다만 감상만 하는 것이 아니라 연속 재생과 에디트 기능도!



약 200종의 카드 수록!

게임은 카드를 모으는 것이 가장 큰 목적이다. 카드는 약 200여종이 준비될 예정이며 특정 조건으로만 얻을 수 있는 카드나 희소가치가 높은 카드 등이 있어 쉽게 모든 카드를 얻을 수는 없도록 되어 있다. 결국 카드를 모으면서 입수하기 힘든 카드가 있거나 같은 카드를 또 얻게 되는 등의 에피소드를 게임화한 것이라고 생각하면 된다.

무비를 볼 수 있는 에바의 세계!

입수에 성공한 카드에는 TV 애니메이션에서 뽑아 온 무비가 수록되어 있다. 카드의 분류에 따라 메카닉, 캐릭터, 에피소드 등의 영상이 제공되며 무비는 고화질 시네팩으로 수록되어 있으므로 화질에 관해서는 그다지 걱정할 필요가 없을 듯하다. 따라서 카드를 다 모으면 결국 신세기 에반겔리온을 총 망라하는 데이터 집이 완성되는 것이다.

미니 게임을 클리어하여 카드를 입수!

카드는 타이틀에 수록되어 있는 미니 게임을 클리어하면서 얻을 수 있다. 처음에는 두종류이지만 미니 게임의 카드를 입수하면 미니 게임의 종류 역시 늘어나게 된다. 그러면 타이틀에 등장하는 미니 게임 중 두가지를 우선 소개하도록 한다.

JA를 저지시켜라!

폭주하는 JA(제트어론)을 정지시키기 위해 손에 미사토를 태운 초호기가 쫓아가는 미니 게임. 미사토를 떨어지지 않도록 하며 JA의 폭주를 저지 시켜야 한다.

고개 방향 맞추기 게임!

언제나 턱에 두 손을 모으며 근엄한 표정으로 긴장해 있는 이카리 겐지. 그와 함께 '고개 방향 맞추기 게임'을 즐길 수 있다. 물론 이 미니 게임에서도 그는 얼굴을 돌리지 않는다. 다만 눈동자만을 상하로 움직이며 그것을 미리 맞추는 게임인 것이다.





울프와 제프리, 레슬링으로 재격돌!

전일본 프로레슬링
-Featuring Virtua-



지난 7월3일, 동경 프린스 호텔에서는 세가, 캡콤, 컴파일의 3사 합동 신작타이틀 발표회가 있었다. 이날 식장에서 캡콤은 「뱀파이어 세이버」의 이식을 발표했으며 세가는 제프리와 울프가 등장하는 프로 레슬링을 공개했다.

■ 제작사: 세가
■ 장 르: 격투 액션
■ 발매일: 97년 10월 23일
■ 발매가 : 5,800엔

전일본 프로레슬링 25주년 기념작!

세가가 이날 발표한 새턴용 신타이틀은 「전일본 프로레슬링 Featuring Virtua(가칭)」하나뿐이었다. 조금 아쉬움이 남기도 하지만 반대로 생각하면 그만큼 이 타이틀을 상당히 중요하게 여기고 있다고 생각할 수도 있다.

또한 이날 행사에서는 게임에도 직접 등장하게 되는 전일본 프로레슬링의 사장이자 레슬러로 활약하고 있는 자이언트 바바도 등장하여 "이 게임으로 전일본 프로레슬링을 더 많은 사람들이 즐기게 해주십시오"라며 전일본 프로레슬링 사장으로서의 의견을 밝혔다.

오직 최고를 목표로

올해로 창립 25주년을 맞는 전일본 프로레슬링과 협력하여 새턴 최강의 프로 레슬링 게임을 목표로 제작되는 「전일본 프로레슬링 Featuring Virtua」. 물론 이 게임에는 자이언트 바바를 비롯하여 유명 프로 레슬링 선수들이 전부 실명으로 등장한다. 게다가 세가의 간판스타라고 할 수 있는 제프리와 울프가 출연하며 폴리곤과 모션캡처를 사용하여 유명 선수들의 충실한 움직임을 재현하고 있다.



선수 프로필도 자세히 설명되어 있다



실제 TV중계같은 연출!



울프 VS 바바



선수의 특징도 완벽하게 재현.



필살기를 사용하면 박력 넘치는 카메라 앵글로 변환!

제프리 등장!

이 게임의 특징은 앞에서도 언급한 바와 같이 게임 중 선수들의 움직임이 모두 모션캡처로 재현된다는 것이다. 또한 초당 60프레임의 움직임으로 실감나는 액션을 제공하게 된다. 그 외 또다른 특징은 바로 [버철 파이터] 시리즈의 울프와 제프리가 전일본 프로레슬링에 특별 참전한다는 것이다. 현역 선수들과 게임 캐릭터가 드디어 프로레슬링으로 격돌! 버파팬이라면 당연히 흥분될 것이다.



스포츠신문 1면에 내일 있을 울프의 대전 기사가!



이것이야말로 진정한 꿈의 대전!



「베픽」와 같은 기술을 사용할 수 있다



작전으로 승부하는 축구 게임!

J리그 프로축구 클럽을 만들자!2



매니어들 사이에서는 새로운 감각의 축구 게임으로 아직도 기억에 선명한 「J리그 프로축구 클럽을 만들자」. 이번에는 「2」의 신정보를 포함하여 스케줄 관리와 시합 중, 시합 후까지의 모든 정보를 공개한다.

■장 르 : 스포츠 시뮬레이션
■제작사 : 세가
■발매일 : 97년 10월 2일
■발매가 : 5,800엔

스케줄 관리에서 시합 후 뉴스까지

우선 「J리그 프로축구 클럽을 만들자!2」의 전체적인 시스템을 체크해 보자. 전작과 비교해 볼 때 게임 자체의 흐름에 큰 변경점은 없는 것같지만 숨겨진 부분의 변경점과 각 부분의 리뉴얼로 인해 전략성은 더욱 파워 업되었다.

스케줄 관리는 전작 그대로!

스케줄 관리는 기본적으로 전작과 같다. 플레이어가 뭐라고 해도 대부분의 시합은 비서 임의대로 관리된다. 하지만 전작보다 상대 클럽의 특성을 미리 체크해 두는 것이 중요해진 만큼 짜여진 일정은 확실히 체크해 두자.



○스케줄은 실제의 J리그를 기초로 편성



○스프링 토너먼트를 시작으로 여러 대회와 이벤트가 있다

보다 다양해진 시합 전 구성!

이것도 기본적인 시스템에는 변경점이 없다. 그러나 선수의 상태나 화면의 구성이 보다 보기 쉽게 꾸며져 있으며 작전과 포메이션 부분이 상당 부분 추가된 듯 보인다.



선수의 상태를 보다 보기 쉽도록 화면이 재구성되었다



보다 치밀한 지시를 내릴 수도 있다!

시합 중 작전도 중요

플레이어가 선수로 경기에 참가하는 것이 아니라 감독이 되어 클럽 전체에 지시를 내리는 시스템은 전작에서 그대로 이어지고 있다. 하지만 이번 〔2〕에는 클럽에 지시를 내리는 것 외에도 벤치에 앉아 있는 감독(플레이어)의 감정을 표현하는 시스템이 들어가 있다고 한다.



시합 중인 선수에 대해 감정을 표현할 수 있다

감독이 표현할 수 있는 감정 표현	
묵묵히 보다(静観)	감정을 드러내지 않고 선수들에게 맡겨두는 것도 작전
노하다(怒る)	지고 있을 때는 선수들에게 호통을 쳐라
칭찬하다(褒める)	멋진 플레이는 칭찬해 주는 것이 기본이다

시합 후 뉴스에 주목!

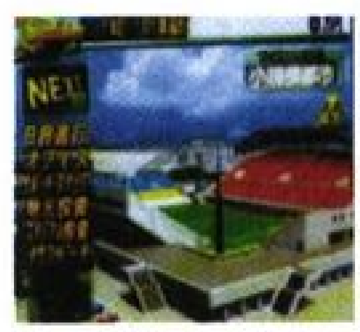
이날 있었던 시합을 다시 보여주는 뉴스는 다음 시합에서 이기기 위해 필요한 정보를 들려 주기도 한다. 전작과 비교해서 이 스포츠 뉴스가 더욱 박력 넘치는 것은 물론 볼 수 있는 정보도 더욱 늘어난 듯하다. 물론 시간이 없는 사람은 중간에 넘기는 것도 가능하다.



스포츠 뉴스에서 여러가지 정보를 얻을 수 있다

경기장도 정비하라!

시합이 끝났으면 반드시 플레이어 클럽의 인기와 평판을 체크해 두자. 혹시 경기장에 대한 불만이 있다면 다소 무리를 하더라도 경기장 자체의 시설과 지붕을 설치해 두는 것도 좋을 것이다. 클럽 운영에 있어 승률만이 중요한 것은 아니기 때문이다.



클럽의 인기가 오를 때는 경기장이 작다거나 하는 등의 불만이 나올 수도 있다. 증설하거나 지붕을 씌우는 등의 투자가 중요하다



사무라이 스피리츠

아마쿠사 강림

드디어 새턴용 「아마쿠사 강림」이 모습을 드러냈다. 대부분 기본적인 시스템은 물론 아케이드와 같으며 새턴용에서는 연습 모드와 옵션 기능이 보다 파워 업되었다.



- ■ 제작사: SNK
- ■ 장 르: 격투 액션
- ■ 발매일: 97년 10월 2일
- ■ 발매가 : 5,800엔

시리즈 제4탄 등장!

아케이드의 인기 격투 게임 「아마쿠사 강림」이 새턴으로 이식된다. 기본적으로는 전작이었던 「참홍랑무쌍검」의 세계관과 시스템을 계승하면서 약간의 개선점이 추가되었다. 새로운 시스템으로는 일격필살의 「분노 폭발(怒り爆發)」과 버튼 동시 누르기 후에 기본기가 연결되는 「연속 베기」를 들 수 있다. 또한 다운된 상대에게 공격을 가할 수 있는 '다운공격'도 가능하게 될 듯하다.

충실한 연습 모드!

커맨드의 입력이나 연속기를 연습할 수 있도록 만들어진 「연습(프랙티스) 모드」. 네오지오 CD용에서는 적의 포즈가 하나밖에 선택되지 않았지만 새턴용에서는 서 있는 자세와 앉아 있는 자세, 가드의 유무 등 여러가지 패턴으로 적의 포즈를 결정할 수 있어 더욱 충실한 「연습 모드」를 제공할 수 있게 되었다.



옵션 기능은 보다 파워 업!

새턴용의 옵션 기능은 네오지오용보다도 더욱 충실히 제공될 예정이다. 로딩을 단축하는 데모 커트 및 간이 캐릭터 선택화면 등이 탑재될 예정이다. 데모 커트를 선택하면 캐릭터의 이름이 한자에서 영어로 변하게 된다.

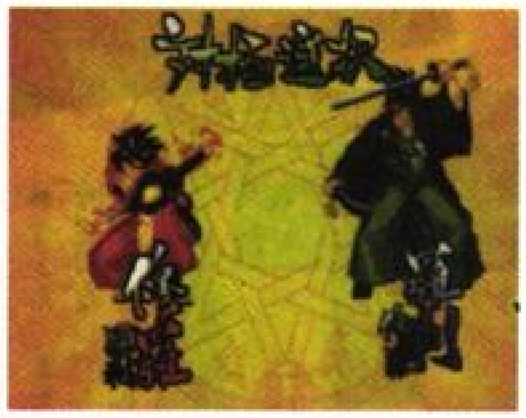


여기에서 데모 커트나 간이 캐릭터 선택화면 등을 설정!

기호에 맞춰 타입 선택!

플레이어의 기호나 실력에 맞춰 캐릭터의 검질을 바꿀 수 있는 것이 「아마쿠사 강림」의 최대 특징이다. 타입은 수라와 나찰의 두가지 중 하나를 선택할 수 있으며 각각 사용하는 필살기가 다르게 적용된다. 레벨은 검성, 검호, 검객 등 3가지 중 하나를 선택할 수 있다.

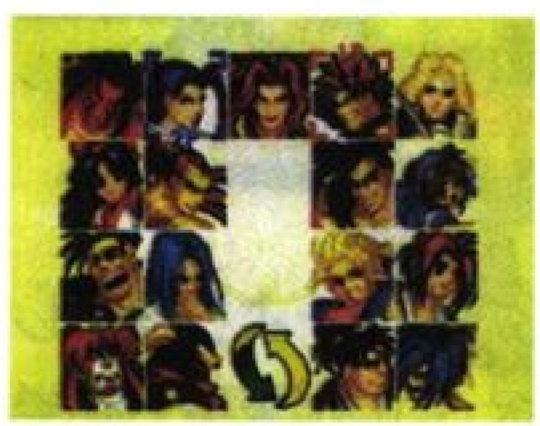
검성은 앉거나 서 있을 때 가드가 안되며 움직임이 빠른 것이 특징이다. 검호는 노멀 모드이며 검객은 연속 베기나 무기 파괴 필살기를 보다 간단하게 사용할 수 있게 되어 있다.



수라와 나찰 중 하나를 선택



레벨을 선택할 수 있어 초보자도 안심!



17인 중 한명을 선택!

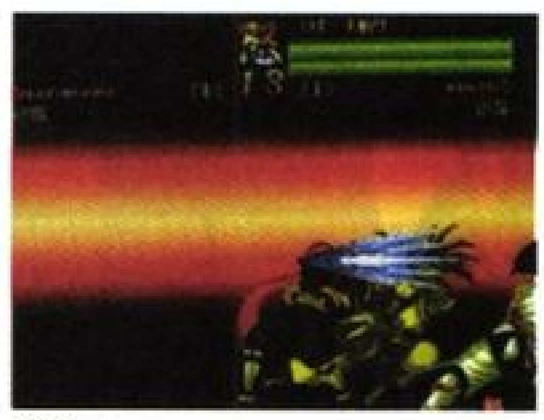
강력한 기술을 사용할 수 있는 「분노 폭발」

버튼 3개를 동시에 눌러 분노 게이지가 폭발 게이지로 변화되면 「분노 폭발」 모드로 들어가게 된다. 이 모드에서는 연속 베기와 강력한 일격 필살의 공격인 「일섬」을 사용할 수 있게 된다.

다만 이 모드는 시간 제한이 있기 때문에 1시합에 한번 정도밖에는 사용할 수 없다. 분노 게이지가 가득 찼을 때도 「분노 폭발」을 사용할 수는 있지만 모드의 지속시간은 체력 게이지에 반비례하여 정해지게 된다.



「분노 폭발」 모드로 들어가게 되면 일순간 무적으로!



일섬!



Line up

범인이 된 플레이어와 김전일의 한판 승부!

김전일 소년의 사건수첩



국내에도 만화로 소개되어 많은 팬들을 확보하고 있는 「김전일 소년의 사건수첩」. 작년 11월 PS용이 발매된데 이어 이번에는 SS다. 하지만 이번 SS는 타기종 게임과는 달리 플레이어는 김전일이 아니라 범인이다.

SEGA SATURN

- 제작사: 허드슨
- 장 르: 어드벤처
- 발매일: 미정
- 발매가 : 미정

두뇌 플레이를 요구하는 치밀한 서스펜스!

플레이어가 조작하게 되는 캐릭터는 '김전일'이 아니라 범인으로 등장하게 되는 '타쿠야(阿佐桐 卓也)'. 타쿠야는 연예인 매니저로 일하고 있는 유호(由布)와 결혼할 예정이었다. 그러던 중 어느날 유호가 매니저로 일하고 있는 인기 아이돌 나오의 스캔들 사진이 잡지에 실리게 된다. 유호는 이 문제 사진의 출처를 찾으러 돌아 다니지만 얼마후 자살한 시체로 드러나게 된다. 타쿠야는 이렇게 자살로 가장한 유호의 살인자에게 복수를 결심한다.

33인의 호화 캐스팅(?)

등장인물은 김정일을 비롯 33인에 이른다. 물론 김전일과 같은 학교에 다니는 나나세 미유키 역시 등장하며 오프닝에서는 김전일과 미유키가 동급생인 마이(麻依)로부터 여름방학을 이용해 호시미(星見) 섬으로 여행을 떠나자는 권유를 받게 된다. 바로 이 호시미 섬의 레저시설인 오프닝 투어가 바로 타쿠야가 벼르고 있는 복수의 무대로 플레이어와 김전일이 벌이게 될 두뇌게임의 무대가 되는 것이다.



SS용 김전일의 오프닝



플레이어가 조작하게 되는 타쿠야!



모든 비극은 여기부터 시작!



스캔들 기사가 잡지에...

사운드 노벨 스타일의 서스펜스 어드벤처!

게임의 전체적인 분위기는 사운드 노벨 방식으로 진행되어 간다. 중요한 선택이나 결정은 물론 플레이어가 판단해 가는 것이다. 또한 현장에서의 사전 준비나 범행은 리얼타임 서스펜스 모드로 플레이어가 스스로 타쿠야를 움직이게 된다.

우선 정보를 모으자!

가장 먼저 해야 할 일은 정보를 모으는 것이다. 게임을 시작한 시점에서는 타쿠야도 유호를 살해한 범인도 누구인 지 모르는 상태로 여러명의 등장인물과 직접 대화를 해 보면서 정보를 얻는 것이 중요하다.



생각지 않은 곳에서 의외의 인물을

상황을 잘 판단하여 계획을!

텍스트로 흐르는 불완전한 문장이나 생소한 고유명사들을 클릭하면 그것에 관한 더욱 자세한 정보를 얻을 수 있다. 이렇게 얻은 지식을 기초로 유호를 살해한 범인을 추리해 가야한다.

착실한 사전준비를!

신뢰할 수 있는 정보들을 모아 어느정도 범인의 윤곽이 잡혔다면 드디어 수사 개시! 우선 범행현장을 확보하고 범행에 사용된 흉기를 입수하는 것이 중요하다. 이 부분은 리얼타임으로 진행되므로 무엇보다도 확실한 정보 등 착실한 사전준비가 매우 중요하다.



궁금한 단어를 클릭하면 더 자세한 정보를!

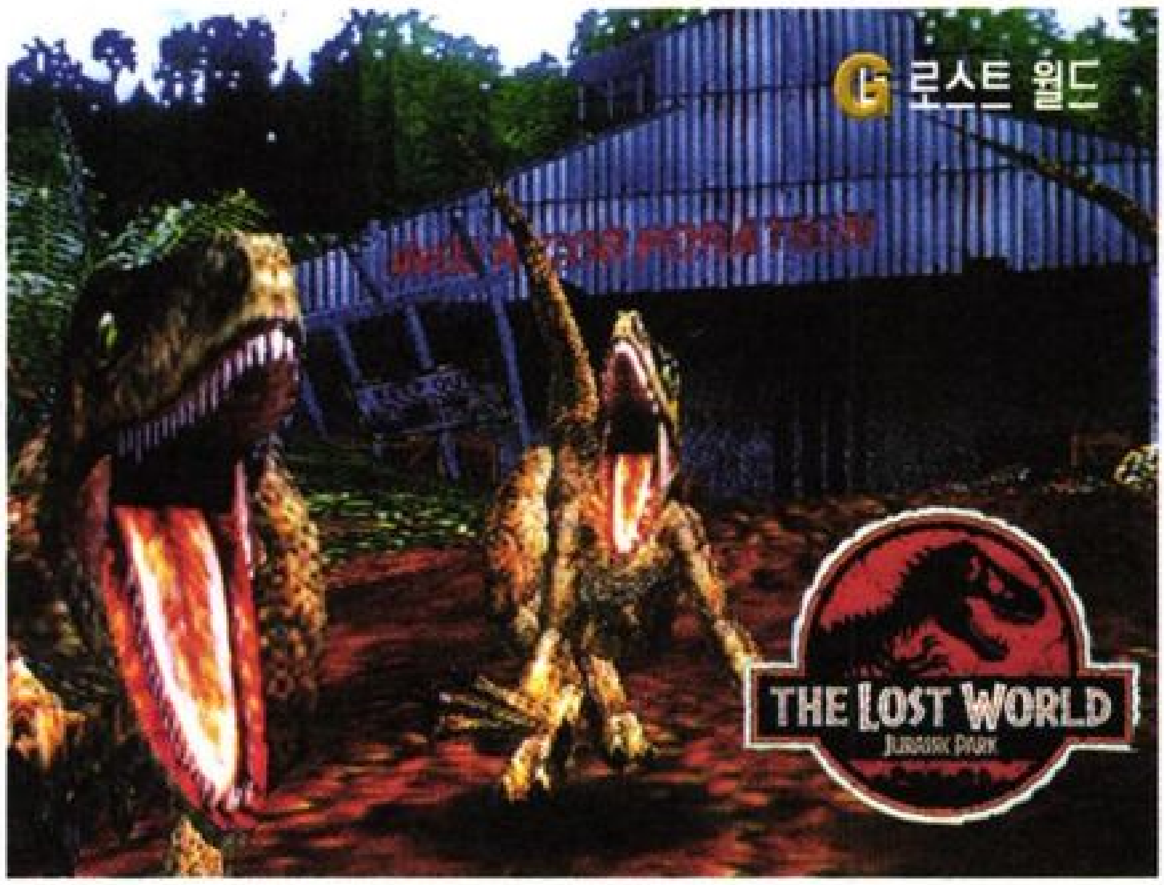


흉기를 찾아라



생존을 위에선 구분이 없다!

더 로스트 월드



아케이드로 나온 건슈팅 「로스트 월드」의 이식작이 아니다. 오리지널 새턴용으로 제작되는 사이드 뷰 횡스크롤 액션! 게다가 플레이어가 사용하는 캐릭터는 4종류나 된다.

■ 제작사: 세가
■ 장 르: 액션
■ 발매일 : 97년 10월 예정
■ 발매가 : 5,800엔

이들이 바로 SS「로스트 월드」의 주인공

일본에서는 이미 발매되어 있는 아케이드용「로스트 월드」와는 달리 새턴용「로스트 월드」는 사이드 뷰시점의 횡스크롤 액션이다. 이 게임에서 플레이어가 사용할 수 있는 캐릭터는 무기를 사용하는 인간을 포함하여 4가지 캐릭터이다. 그러면 이들 캐릭터의 특성을 간단히 알아보기로 하자.

인간



SS용「로스트 월드」에 등장하는 인간은 공룡들을 포획하기 위해 섬에 잠입하게 된 밀렵 사냥꾼이다. 달리기, 점프, 사격, 매달리기 등이 게임에 등장하는 모든 캐릭터 중에서 가장 풍부한 액션을 자랑한다.


화염방사기(?)


줄타기

무기에 있어 탄수의 제한은 있는 듯하며 총은 물론 화염방사기등의 무기도 사용할 수 있게 될 듯하다.

콘프소그나토스(콘피)

몸 길이는 75Cm정도에 지나지 않기 때문에 '가장 작은 공룡'이라고 불리운다. 하지만 그 만큼 움직임이 재빠르고 아마존강에 서식하는 육식어류인 피라니아와 같이 떼를 지어 다니며 사냥을 한다. 날카로운 이를 사용하여 잔인하게 물어 뜯는 것이 특징. 게임 중에서는 '콘프소그나토스'가 가지고 있는 특성을 잘살려 달리기 점프, 물고 늘어지기 등의 움직임이 재현되며 물속에서는 수영도 가능하다고 한다.




크기를 비교해 보자

베로키라프롤(랍프타)

콘피 보다는 크로 인간과 비슷한 크기의 육식 공룡이다. 머리가 좋은 편으로 대상물에 따라서는 집단 사냥을 하기도 하고 T 렉스 등의 난폭자가 나타나면 재빨리 도망가기도 한다. 게임 중의 액션은 달리기, 점프, 물고 늘어지기 등 기본적이지만 머리가 좋아 가장 일반적인 캐릭터로 사용될 듯하다.





티라노 사우르스 렉스 (T 렉스)

높이 6미터(신장 12미터), 체중 5톤에 시속 40Km의 스피드를 가진 괴물로「로스트 월드」를 상징하는 최고의 공룡. 그 모습에서 넘쳐 나는 박력이 게임으로도 완벽히 재현된다. 플레이어 캐릭터로서 강하다는 점과 흉폭하다는 점이 과연 어떤 모습으로 그려질 지 궁금하다.


영화를 생각케 하는 게임 장면





라스트 브롱크스

캐릭터 별 필살기 대공개

→:는 긴입력 ➡:는 보통입력

SEGA SATURN



유사쿠(YUSAKU)

기술명	커맨드	판정
기본기		
비트퍼스트	P	상
시트비트	↓K	하
하이킥	K	상
시트로우킥	↓K	하
미들킥	⬊K	중
다운공격		
점프비트	⬆P	
투호이루슈터	⬊P	
던지기		
고속브랜바스터	P+G	
크랭크슬로	➡⬊⬇P	
2스터V형임팩트	⬋➡P	
숄더태클풀츈	➡⬋➡P+K	
고유기		
비트스핀	PK	상상
비트세컨트	PP	상상
더블비트하이사이드	PPK	상상상
비트톱	PPP	상상상
콤보오버톱	PP⬆P	상상중
콤보백스핀	PPPK	상상상상
콤보로드롤킥	PPP⬇K	상상상하
숄더태클	⟷➡P+K	중
스낵슬	⬊⬊P	중
레그브레이커	⬅⬊P+K	하
듀얼녹	⬊P+K	중
엑조스토스톰	⬇⬋⬅P+K	하
헤드뱃슈킥	⬆K	중
스크류킥	K+G	중
스크류킥RR	K+GK	중상
하이웨이버스터	⬇⬊➡P	중
액셀턴	⟷P	중
소닉엘보	⬅⬊P	중
오픈비트	⬋P	중
오픈비트액셀	⬋PK	중상
톨네이드스타터	⬅P	중
레드톨네이드	⬅PP	중중
어퍼스윙	⬊P	중상
파워루프	⬆P	중중
로우스핀킥	⬇K+G	하
소울스윙	⬅P	중상
소울스윙W	⬅PP	중상
버닝소울	⬅PPP	중중중
프라이호일킥	➡➡K	상



조(JOE)

기술명	커맨드	판정
기본기		
스윙리드	P	상
스쿼터스윙	↓P	하
하이킥	K	상
스쿼터로우킥	↓K	하
미들킥	⬊K	중
다운공격		
선셋스윙	⬊P	
라이트레스다이브	⬆P	
던지기		
숄더슬로	P+G	
비스토팡	⬅P+G	
스컬헤드크래슈	⟷P+K	
헬캘로우즈	⬅⬋⬇⬊➡P+K	
고유기		
스윙하이	PK	상상
비치더블	PP	상상
스리플스윙	PPP	상상상
더블스윙프론트	PPK	상상중
트리플스윙스핀하이	PPPK	상상상상
포스윙콤보	PPPP	상상상중
업드래프트샷	⬊⬊P+K	중
템페스터스트레이트	➡P+K	중
스텔스스왈로	⬅⬊P+K	하
다이키백스핀	K+G	상
미드나이트버스터	↓➡P	중
블랙톨네이드	➡➡P	중상
사이드슬랫셔	⟷P	중상
슬랫슈액셀	⟷P+K	중상
수도	⬇⬇P	중
허리케인샷	⬊⬊P	중
더블허리케인샷	⬊⬊PP	중중
펌손치기	➡⬇P	상
와인딩스트림	⬅P	중
와인딩더블	⬅PP	중중
와인딩트리플	⬅PPP	중중중
커팅엘보	➡P	중상
숄더럼블	P+K	상
숄더하이	P+KK	상상
숄더크로울	P+K⬇K상	하
와일드어퍼	⬊P	중
롱미들킥	➡➡K	중
스탠딩킥	앉았다일어나면서 K	중



쿠로사와(KUROSAWA)

기술명	커맨드	판정
기본기		
아단치기	P	상
웅키앉아펀치	↓P	하
차기	K	상
웅키앉아차기	↓K	하
차날리기	⬊K	중
다운공격		
박기	⬆P	
두드리기	⬊P	
일격	⬊K	
던지기		
때려눕히기	P+G	
깔보기	⬇⬊➡P+K	
짓밟기	⬇⬇K+G	
목치기	➡⬇⬊P+G	
끌고다니기	➡⬊⬇⬋⬅P+K	
고유기		
고함킥	PK	상상
고함이단	PP	상상
고함콤보	PPP	상상중
파치키	➡➡P+K	중
정몸통지르기	⬊P+K	상
날리기	P+K	중
비몸통지르기	⬅P+K	상
오라!	➡P+K	상
오라오라오라!	➡P+KP	상상상
펵치기	➡➡P	중
목무지르기	⟷P	중
쿠로자와어퍼	⬇⬊➡P	중
쿠로자와슬런트	⬅⬊P	하
근성	➡P	중
돌려치기	⬊P	중
돌려치기-극도지르기-	⬊PP	중중
극돌려치기	⬊⬊P	중
태우기	⬅P	중
태우기이단	⬅PP	중상
태우기콤보	⬅PPP	중상상
달리기선회킥	➡➡K	중
웅키차기	⬇K	하



나기(NAGI)

기술명	커맨드	판정
기본기		
스윙리드	P	상
스쿼터스윙	↓P	하
하이킥	K	상
로우킥	↓K	하
미들킥	⬊K	중
다운공격		
섹시네일	⬆P	
녹턴그라운드	⬊P	
프라잉힙프레스	⬆K	
던지기		
퀸즈레그하그	P+G	
게가위	⟷K+G	
헤드시저스	⬅⬋⬇⬊➡P+K	
고유기		
스윙하이킥	PK	상상
스윙녹	PP	상상
스윙녹턴	PPP	상상상
콤보스파이니하이킥	PPPK	상상상상
콤보하이킥새디스틱	PPPKK	상상상상상
고데스시어	➡P+K	상
노티호크	⬊⬊P+K	하하
점프하이	K+G	상
점프하이&로우스핀킥	K+G⬇K+G	상하
로우스핀킥	⬇⬇K+G	하
더블스핀킥	⬇⬇K+GK	하상
트리플스핀킥	⬇⬇K+GKK	하상
콤보스핀킥히스테릭	⬇⬇K+GKK⬇K	하상상하
크로스커터	⬅⬊P	중
더블헨더차지	⬊⬊P	중상
더블헨더스맷쉬	⬊⬊PP	중상상
덴저러스스넵	➡➡P	상
미들슬러스터	⟷P중상	
미들슬러스터사이드	⟷PK	상
미들슬래쉬	➡P	중
슬래쉬랫슈	➡PP	중중
미들랫슈엣지	➡PPK	중중중
미들랫슈피어스	➡PPP	중중상
크레센트커터	⬋➡P	중
크레센트슈팅스타	⬋➡PP	중중
크레센트어퍼	⬊P	중
글래머스트위스터	⬋P	하
백섬머	⬈K	중
디지힐	➡➡K	중
호크킥	⬋K	상
라이징킥	⬇K	중
미들호크킥	⬊KK	중중
스텝엣지	➡K	상
스크류폴킥	⬇K+G	하



자이모쿠(ZAIMOKU)

기술명	커맨드	판정
	기본기	
치기	P	상
앉아해머	↓P	하
차기	K	상
앉아차기	↓K	하
중단차기	↘K	중
	다운공격	
비병락	↑P	
머리치기	↘P	
	던지기	
넥헹깅슬로	P+G	
불루라이어드	⟷→P+K	
재목크레인	↓↓P+K	
워커봉	→↘↓↙←P+K	
브레인버스터재목스페셜벽에서	→↘↓↙←P+K	
	기본기	
치고차기	PK	상상
이단치기	PP	상중
삼단치기	PPP	상중중
대회전	←↙↓↘→P	중중
치턴헤드	⟷P+K	중
라운드해머	↘P+K	중
마루치기	P+K	중
마루치고천정치기	P+KP+K	중중
메가톤해머	→↘↓P	중
올려치기	↓→P	중
사이드해머	⟷P	중
재목대분화치기	→→P	중
퍼올리기	↘↘P	중
해머그라이드	↙↓↘P	하
암반지르기	→P	중
암반질러날리기	→PP	상중
스매쉬해머	↙P	상
레이브해버	PP	상중
어퍼해머	↘P	중
한손치기	←P	
브루도저킥	→→K	중상
퍼붓기	←↘K+G	중
상중단되받아치기	⟷G	
하단되받아치기	←↘G	
상중단퍼붓기	→←G	
하단퍼붓기	→↙G	



리사(LISA)

기술명	커맨드	판정
	기본기	
리드비트	P	상
시트비트	↓P	하
하이킥	K	상
시트킥	↓K	하
미들킥	↘K	중
	다운공격	
틈지카제점프	↑P	
G크래프어택	↘P	
루프킥	↑K	
	던지기	
리사오버턴	P+G	
리사프라이하이프림	⟷K+G	
리사드롭킥	↙→P+K	
리사우라칸래나	←↓K+G	
	기본기	
싱글비트하이스핀	PK	상상
듀얼비트	PP상	상
트리플비트	PPP	상상상
쿼드비트	PPPP	상상상상
오키즈스페셜비트	PPPPP	상상상상중
소닉웨이브	←↘P+K	중
스크류스네어	↘↘P+K	중중
탐탐래슈	←←P+K	중중중
리사완	↙P+K	상
리사완투	↙P+KP	상중
리사완투숏	↙P+KPP	상중중
버튼토왈	P+K	상
버튼토왈엑스트라	P+KP	상중
다운크랩	↓↙←P+K	하
하이킥인사이드	K+G	상
라운드스트라이크	→→P	중
타이포닉센터	↑P	중
스몰타이푼	↖P	중
레벨커터	⟷P	중
백비트	←P	상
더블백비트	←PP	상상
슬랜트백비트	←P↓P	상하
로백비트	↙P	하
백비트더블로우	↙P↓P	하하
크래프미들	→P	중
어퍼턴	↘P	중
어퍼스윙킥	↘PK	중중
라이징토우	↓K	중



토미(TOMMY)

기술명	커맨드	판정
	기본기	
치기	P	상
앉아치기	↓P	하
차기	K	상
앉아차기	↓K	하
선중퇴	↘K	중
	다운공격	
비천지열곤	↑P	
지할곤	↘P	
지명곤	↘P+K	
	던지기	
초파류	P+G	
초파류들어던지기	↓↙←P	
초파류천둥치기	→⟷P+K	
초파류등던지기	←↙↓↘→K+G	
	고유기	
연곤	PP	상상
초파삼연곤	PPP	상상중
단곤선퇴	PK	상상
단곤배선축	PPK	상상상
파지광격곤	⟷→P+K	중
채격	→P+K	상
엘선곤	P+K	상
궁익연선곤	P+K↓P+K	상중
지곤사아축	↓↓K+G	하
전신질풍곤	→↘↓P	중
비연소곤	↑P	하
비연전좌연곤	↑PP	하중
파풍곤	→→P	중
선풍곤	⟷P	중
선풍십자곤	⟷PP	중중
애사격곤	←P+K	상
뇌격곤	←↘P	하
도현뇌연곤	←↘PP	하하
섬격	→P	중
삭곤	↙P	중
연산삭곤	↙PP	중중
연곤전축	↙PPK	중중상
안삭곤	↘↘P	상
봉곤	↘P	중
연산봉곤	↘PP	중상
괴곤	←P	중
연괴곤	←PP	중중
연산괴곤	←PPP	중중상
전좌열곤	↓→P	중
지곤전축	↗K	중



요코(YOKO)

기술명	커맨드	판정
	기본기	
리드녹	P	상
스쿼터스트레이트	↓P	하
하이킥	K	상
로우킥	↓K	하
미들어퍼킥	↘K	중
	다운공격	
파라톨퍼즈어택	↑P	
서큐러스윙	↘P	
	던지기	
기본던지기	P+G	
목베어쓰러뜨리기	←P+G	
회전연수쇄	⟷P+K	
대차돌리기	←↙↓↘→P	
	고유기	
녹하이킥	PK	상상
더블녹	PP	상상
더블녹포크킥	PPK	상상상
콤보더블하이	PPKK	상상상상
콤보캐치킥	PPK↓K	상상상하
트리플녹	PPP	상상상
콤보하이스핀킥	PPPK	상상상상
콤보로우스핀	PPP↓K	상상상하
콤보에어레이드스페셜	PPP↑K	상상상중
더블해머	P+K	중
스텝킥인사이드	K+G	상
스텝킥하이	K+GK	상상
스텝킥로우	K+G↓K	상하
로우스핀킥	↓K+G	하
미들스트레이트	→→P	중
버치컬해머	⟷P	중
버치컬원투	⟷PP	중중
스매쉬엘보	→P	중
백블로	←P	상
더블백	←PP	상상
B. B스핀	←PK	상상
스크래치해머	↘P	중
스크래치사이드	↘PK	중중
트위스트쇼트	↙P	하
런닝힐트랩	→→K	중
에어레이드킥	↑K	중
토우킥	↓K	중
니어설트	→K	중

SEGA SATURN

RPG



블루 브레이커

●휴먼 ●6,200엔
●97년 9월 25일

PC-FX에서의 이식작으로 플레이어는 이 게임의 주인공인 케인이 되어 마왕을 물리치고 세계를 구하며 이상적인 결혼 상대를 찾는 것이 목적이다. 따라서 연애적 요소가 가미된 RPG라고 할 수 있으며 물론 결혼 후보는 한명이 아니며 라이벌도 등장하게 된다.



프린세스 퀘스트

●인클리먼트 P ●5,800엔
●97년 11월 예정

새로운 시스템으로 각광을 받았던 「대운동회」의 스탭들이 다시 모여 만드는 RPG로 이번 게임 역시 미소녀가 주인공이다. 일러스트를 담당한 사람은 일본에서 널리 알려진 애니메이터 스기야마 겐쇼이며 장르는 미소녀가 등장하는 판타지풍의 RPG가 될 것이라고 한다.



영웅지원

●마이크로 캐빈 ●6,800엔
●97년 겨울 예정

영웅을 목표로 모험을 떠나는 미소녀 3인조가 섬나라를 무대로 통쾌한 모험극을 펼치는 RPG. 게임은 의뢰가 들어와 그것을 받아들이는 형식으로 시나리오가 전개되며 의뢰를 해결하면서 경험이 쌓여간다.



와쿠와쿠 뿌요뿌요 던전

●컴파일 ●미정
●98년 봄 예정

아루루 등 「뿌요뿌요」의 인기 캐릭터들이 뿌요뿌요 월드를 모티브로 한 테마파크를 탐색해 가는 내용의 던전 RPG. 테마파크 내에는 화염(炎), 물(水), 뿌요 등의 어트랙션이 갖추어져 있으며 그 중 던전은 한번 들어갔다 나올 때마다 구조가 변경된다고 한다.

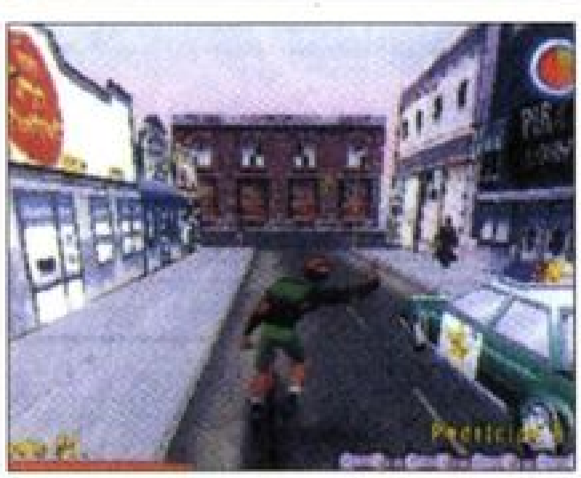


루즈(LOOSE)

●시에라 ●미정
●미정

귀여운 캐릭터들이 매력적인 신감각 RPG. 주인공 루즈는 수인족인 소년으로 5년전 아버지가 여행을 떠나 돌아오지 않자 현재는 애완동물인 '초비'와 함께 살고 있다. 그러던 어느날 아버지의 소식을 듣게 되고 이야기는 시작된다.

액션



크리에 크라이시스

●BMG저팬 ●미정
●미정

난폭 운전을 하는 자동차들과 라이벌들의 방해를 피하여 자전거로 수화물을 배달하는 일명 배달 액션 게임. 이 게임은 미리 정해진 코스를 달리는 레이싱 게임과 달리 스스로 배달 루트를 선택할 수 있다는 특징이 있다.

격투액션



아스카 120% 리미티드

●강담사 ●5,800엔
●97년 여름 예정

여러기종으로 발매되어 화제를 모았던 미소녀 격투 액션 「아스카 120%」 시리즈의 최신작이 새턴으로 등장한다. 전작이라고 할 수 있는 PS용 「아스카 120%」에서 어드벤처 모드가 제외되고 순수한 격투 액션으로의 재미를 추구한 게임이다.



스트리트 파이터 콜렉션

●캡콤 ●5,800엔
●97년 8월 예정

「스트리트 파이터 제로2'(대쉬)」와 「스트리트 파이터 II X」가 커플링으로 이루어진 격투 게임으로 올드 격투 매니어들에게는 향수를 불러 일으키는 추천작이다. 물론 「스트리트 파이터 II X」에서 숨겨진 캐릭터로 고우키 역시 등장한다.

슈팅



모빌슈츠 건담 외전
-더 블루 데스티니-

●반다이 ●14,400엔
●97년 8월 하순

중후한 로봇들의 움직임과 미션 클리어형의 게임성, 오리지널 스토리 등으로 호평을 받았던 「외전」 시리즈의 완결편. 작년 가을부터 발매되기 시작한 3부작의 통합 패키지로 건담 외전의 스페셜 디스크가 추가되었다.



소비에트 스트라이크

● EAV ● 5,800엔
● 97년 9월 예정

PS용으로 발매되어 사실적인 그래픽으로 호평을 받았던 「소비에트 스트라이크」가 드디어 새턴으로 발매된다. 플레이어는 헬리콥터를 타고 크리미아, 흑해, 카스피해 등 대부분 구 소련의 영토 내에서 주어진 임무를 수행하게 된다.

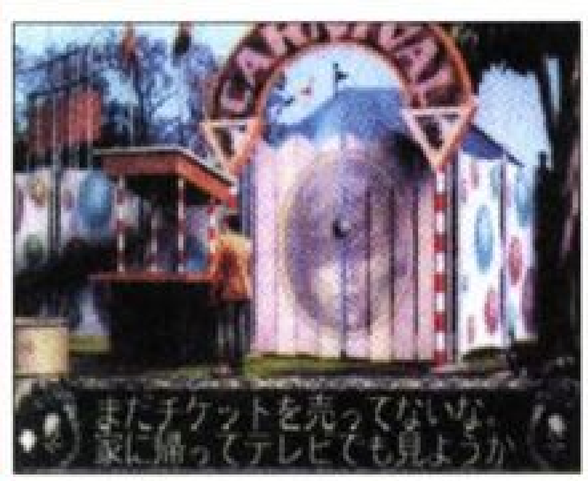
어드벤처



R?MJ

●반다이 ●미정
●97년 가을 예정

이 게임 역시 피서용 호러 어드벤처로 상상을 초월한 공포와 동료간의 드라마틱한 스토리를 특징으로 하고 있다. 무대는 도시에서 다소 떨어진 한적한 병원으로 돌연 병원 내에 살인 바이러스가 유실되면서 게임은 시작된다.



다크시드2

●반다이 비주얼 ●5,800엔
●97년 8월 29일

「다크시드2」는 국내에서도 PC 버전이 발매된 적이 있기 때문에 이미 즐겨본 적이 있는 유저도 있을 것이다. 장르는 RPG적인 요소가 가미된 호러 어드벤처로 외계인이 관계된 악몽의 수수께끼를 풀어가는 형식으로 이루어져 있다.

Cheat Codes For Ss User!

와쿠와쿠 7

●옵션 추가설정

타이틀 화면에서 상, X, Y, Z를 누르면서 스타트를 누르자. 그 후 모드 셀렉트 화면의 왼쪽 상단에 「액티브 터보(ACTIVE TURBO)」라는 글자가 표시되면 성공이다. 그러면 옵션에서 게임의 스피드를 변화시킬 수 있는 「터보 모드(TURBO MODE)」와 캘린더 설정을 변화시킬 수 있는 「캘린더 모드(CALENDER MODE)」가 추가된다. 이리스(イーリス)를, 주천동자(酒天童子)로 스타트를 누르면서 결정하면 베히모스(ベヒモス)를 사용할 수 있게 된다. 물론 이렇게 골라진 보스들 역시 각자의 오리지널 스토리를 가지고 있다.



상, X Y, Z

●검은색 캐릭터 등장!

아케이드 모드의 캐릭터 선택 화면에서 하를 누르면서 L버튼으로 캐릭터를 결정해보자. 그러면 보스 바로 앞에 등장하는 것과 같이 플레이어 캐릭터와 같은 캐릭터가 검은 색으로 등장하게 된다.



하를 누르면서 L

D-서드

● 딥 스위치 설정 모드

아케이드 이식 게임도 아닌데 딥 스위치? 물론 진짜 딥 스위치라기 보다는 아케이드 게임과 같은 형식으로 금단의 비법을 설정할 수 있는 모드이다. D-서드에서는 숨겨진 캐릭터의 사용을 무조건 가능하게 하거나 숨겨진 모드를 열어 두는 등의 설정이 가능하다. 방법은 우선 소프트를 기동시킬 때 우하와 L, X, Y, Z를 누르면서 기동시키고 한동안 계속 누르고 있으면 「딥 스위치 모드」 화면이 뜨게 된다.



숨겨진 캐릭터 사용 가능!

임팩트 레이싱

●치트 코드 대공개!

우영을 통해 국내에 정식 발매되는 호쾌한 레이싱 게임 「임팩트 레이싱」. 국내 정식 발매와 맞춰 패스워드를 통한 금단의 비법 7개를 일거에 공개한다.

임팩트 레이싱 코드 비법!

코드	효과
RABBITBADGER	다음 스테이지로 진입
ALL. TOOLEDUP	처음부터 모든 무기 사용
BONUS. LEVELS	보너스 스테이지를 즐긴다
ENDGAMELEVEL	마지막 스테이지를 즐긴다
JOURNEYS. END	엔딩을 볼 수 있다
I. AM. IMORTAL	무적상태가 된다
LOADSOFSTUFF	무기의 사용 제한이 없어진다



처음부터 모든무기를!

소닉 잼

●무비 연속재생

「소닉 잼」에서 '무비 시어터'로 들어가면 여러가지 동영상을 볼 수 있다는 것은 이미 다 알고 있을 것이다. 하지만 이 무비를 연속으로 재생하는 방법으로 조금 더 편하게 영화(?)를 감상할 수 있게 되었다. 방법은 우선 무비 시어터의 무비를 선택할 때 X, Y, Z 버튼 중 하나를 누르면서 A나 C 버튼으로 결정하면 연속으로 무비를 볼 수 있다.



X, Y, Z 버튼 중 하나를 누르면서 A나 C

●소닉의 미니 게임(?)

소닉의 역사를 보여주는 「소닉 월드」. 하지만 이곳에 조그만 미니 게임대회가 숨겨져 있었다. 게임의 내용은 타임 어택. 1분 안에 얼마나 많은 링을 찾느냐를 겨루는 것으로 미리 링이 어디에 있는 지를 알아두면 유리할 것이다. 게임 모드에 들어가는 방법은 타이틀 화면에서 「소닉 월드」를 선택하고 게임이 시작될 때까지 A와 스타트 버튼을 누르고 있으면 된다.



A와 스타트 버튼

SS 액션리플레이 코드

●두근두근 드라마시리즈 -무지개색 청춘-

마스터코드	F6000924 C305
	B6002800 0000
스코어 9999999	3607BF34 0001
	3607BF35 0001
	3607BF36 0031
	3607BF37 002C
축구 클리어 xx=80~FF	3607BF1C 00xx

모 집 중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층 게임챔프 SS비법 담당자 앞

SS 슈팅의 맥을 잇는 선더포스 시리즈!

선더포스 시리즈 중 처음으로 접해 보았던 것은, X68000용「선더포스2」였다. 횡스크롤과 종스크롤을 가미한 독특함과 특유의 세련되고 빈틈없는 느낌이 아직까지 잊혀지지 않는다. 그다음은 90년에 메가드라이브로 발매된「선더포스3」이다. 과연 4M의 용량인지 의심이 될 정도의 화려한 그래픽과 거대한 보스캐릭터, 그리고 환상적인 사운드. 당시 히트하던 아케이드 슈팅 게임들을 능가할 정도로 놀라운 완성도를 보여주는 게임이었다. 그 후「선더포스3」는 명작 슈팅이 즐비한 메가드라이브라는 머신에서 단연 최고 자리를 고수하게 되었고 선더포스 시리즈는 일약 슈팅계의 왕자로 군림하게 된다. 특히 컴파일의「무자 어레스터」를 눌렀다는 것은 명작을 또 한단계 초월한 수준이 아닐까 생각하게 만든다. 3탄은 후에 아케이드와 슈퍼컴보이로 이식되기도 하였고 92년 4탄이 등장함으로써 그 인기를 다시 한번 확인하게 된다. MD 시절의 명성 때문에 슈팅팬 중에는 막연하게나마「선더포스5」를 기대하며 새턴을 구입한 유저도 상당 수 있을 것이다. 그 꿈이 실현된 것은 작년 중순. 선더포스 골드팩과 함께 5탄의 제작이 발표된 것이다.

1년여의 제작 기간에 걸쳐 등장한 선더포스 5탄. 우선 32비트로 바뀐 하드로의 적응과 제작진의 공백을 얼마나 극복했을지의 여부에 관심이 모아졌다. 요즘은 게임 만들기가 과거보다 까다롭다. 하다못해 비주얼이 조금만 못해도 유저들의 비난의 목소리가 커지고 게다가 점점 발달하는 제작 기술들을 배워놓지 못하면 낙오되기 십상이기 때문이다. 「선더포스4」 이후 '테크노 소프트'는 왠만한 대작하나 내지 못하고 그나마 작품수도 대폭 줄어 불안을 더욱 증폭시켰다. 그리고 경쟁 기종인 플스로 주력하기 시작한 '타이토' 때문에 새턴에는 슈팅의 맥이 끊기는 듯했다. 하지만 시리즈의 명성을 이어받은「선더포스5」의 완성도는 근래 나온 슈팅 중 단연 최고라 할 수 있을 정도였다.

2D와의 결합으로 게임성 보존

그럼 본격적인 평으로 들어가 보자. 요즘 시리즈물의 속편이 등장할 때 3D냐 2D냐의 선택의 기로에서 고민하는 것이 사실이다. 3D의 경우 화려함은 있으나 장르에 따라서는 게임성이 떨어지는 문제가 발생하기도 한다. 시뮬레이션 요소가 가미된 슈팅이야 3D가 필수겠지만 그렇지 않은 게임에까지 3D를 사용하여 눈만 즐겁게 하느냐는 점은 다시 한번 생각해봐야 할 문제였다. 한 예로 레이스톰의 경우 연출의 화려함은 매우 뛰어나지만 오히려 전작인 레이포스에 비해 게임성이 좀 떨어지지 않느냐는 의문이 제기됐다. 랑그릿사의 경우도 전투신의 3D화로 밸런스가 깨져 다음작에서는 다시 2D로 복귀한다. 어느 부분을 3D로 처리하느냐의 선택이 의외로 힘든 부분임을 실감하게 하는 예이다. 그리고 시리즈물을 갑자기 3D화 해버릴 경우 게임성이 상당히 변한다는 것에 문제가 있다. RPG인 파이널 판타지만 해도 오히려 3D화에 위화감을 느끼는 유저가 많았는데 슈팅은 더말할 필요도 없다.

하지만「선더포스5」에서는 2D와 3D를 결합시키는 독특한 방법을 사용하여 양쪽의 장점을 모두 얻어낼 수 있었다. 여러장 겹친 배경과 평면적인 스크롤은 2D, 움직이는 스프라이트들은 모두 3D로 표현했다. 그래서 게임의 섬세한 감각은 그대로 남고 필요한 부분에서는 시점을 변화시키는 연출을 사용할 수 있었다. 또 폴리곤 수를 절약하는 효과를 거두어 퀄리티 높은 3D 구현에도 한몫을 했다. 액션으로는「심령주살사 타로마루」가 나온 후 이런 스타일의 구성으로 안정감을 높이는 게임들이 몇몇 나오고 있다. 특히 새턴이라는 하드에서는 2D+3D로 200%의 성능 활용을 얻을 수 있다는 것이 정설화되고 있다.



SS 슈팅 부활의 선봉

선더포스 V



이번「선더포스5」는 가정용으로서 이 정도의 3D를 구현했다는 것에 한번 놀라고 그 뛰어난 구성에 다시 한번 놀라게 된다. 스테이지의 수가 적어진 것이 약간의 아쉬움으로 남지만 역시 자신의 스타일을 고수하는 '테크노소프트'의 게임 정신을 엿볼 수 있는 명작이라고 할 수 있다.

필자 : 백종모(나우누리 ID : 판타그램)

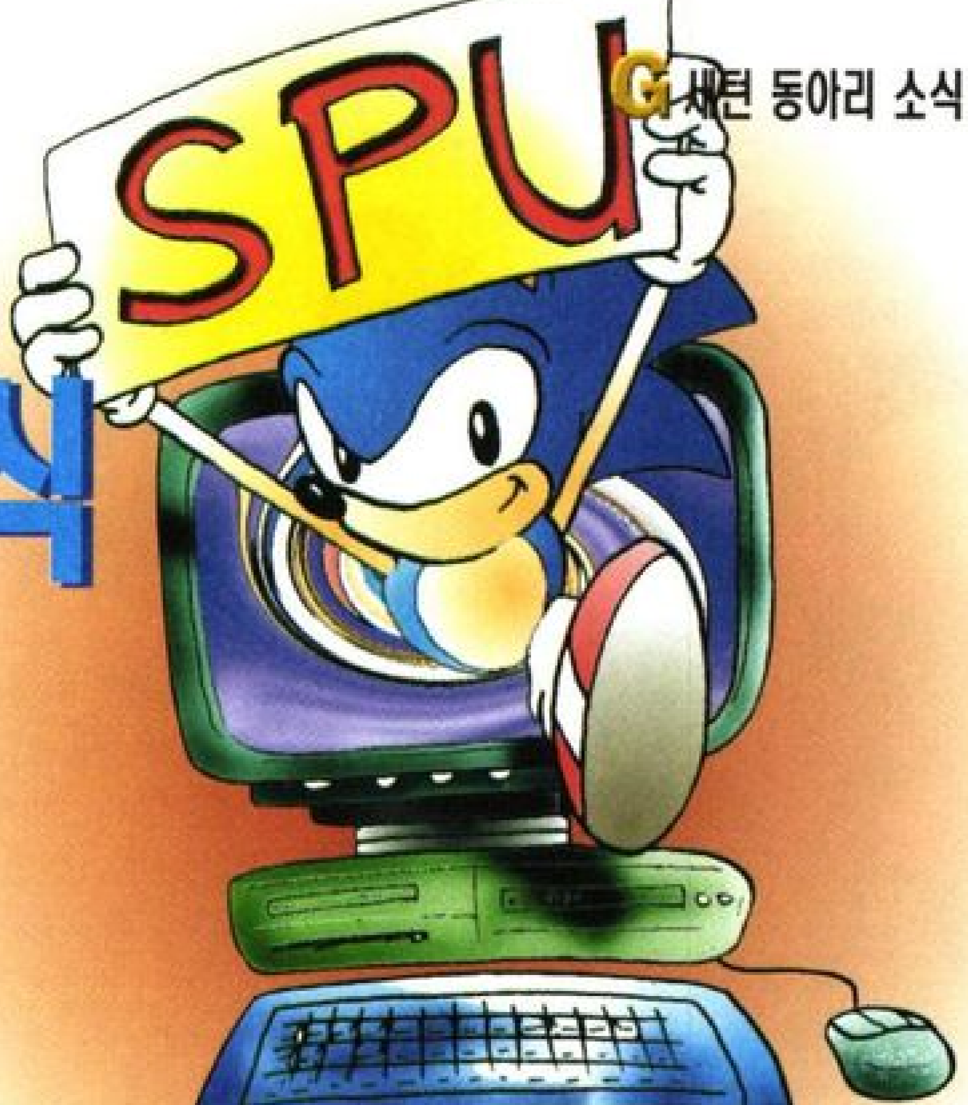


제작자의 정신이 살아 있다

다시 선더포스 얘기로 돌아가서, 일단 눈길이 가는 것은 고해상도의 화려한 화면이다. MD 시절부터 화려한 화면 연출을 보여주었던 전력이 있었던만큼 배경은 2D로 최고의 화려함을 보여준다. 이것은 2D에 강한 새턴에서 별로 놀라운 일은 아니다. 하지만 3D로 그려진 보스들의 연출은 하드의 성능을 초월했다고 볼 수 있다. 대부분 유저들이 게임을 잠시 멈추고 지금 돌리고 있는 하드가 새턴이 맞는지 확인해볼 정도이다. 이 정도의 깔끔한 3D를 보여줄 수 있었던 것은 앞서 말한대로 필요한 부분에만 집중적으로 폴리곤을 사용했기 때문이다. 그리고 역시 '테크노소프트'의 뛰어난 제작력이다. 색감을 너무 잘 사용했기 때문에 폴리곤 수에 비해서 화면이 훨씬 깨끗해 보인다. 그리고 시점 연출 또한 뛰어났다. 1스테이지의 보스같이 자체적인 움직임이 많은 보스가 등장할 경우는 단순히 보스를 클로즈 업시키는 연출을, 그리고 보스의 형체가 변형될 때는 위에서 내려보거나 측면으로 시점을 잠시 돌려 보여준다. 그 중 탁월한 것은 6스테이지. 이곳이 게임 중에서는 실제적으로 긴장도를 고조시켜주는 부분임에도 불구하고 이곳에 등장하는 중간보스, 보스, 부하 캐릭터들은 오히려 아주 적은 폴리곤으로 그려졌다. 특히, 중간 보스는 한장짜리 폴리곤으로 그려졌지만 그 위압감은 대단했다. 한장짜리 폴리곤이라도 긴장감 있게 움직이고 변신에 능수능란했기 때문이다. 와이어 프레임과 기본적인 모양의 폴리곤 만으로 구성되어 있지만 오히려 다른 스테이지보다 그래픽이 더 뛰어나 보인다. 이것은 무엇을 말해주는가. 고난이도의 3D 기술보다는 우선 만들어진 것을 제대로 표현할 줄 아는 능력이 필요하다는 것을 반증한다. 요즘 게임은 제작자가 3D에 지배당하는 느낌마저 드는데 선더포스에서는 연출의 필요에 따라 3D를 사용하는, 말하자면 제작자의 주도적인 정신이 살아있는 듯하다.

새턴 동아리 소식

장대한 대하 판타지의 서막이 오른다!



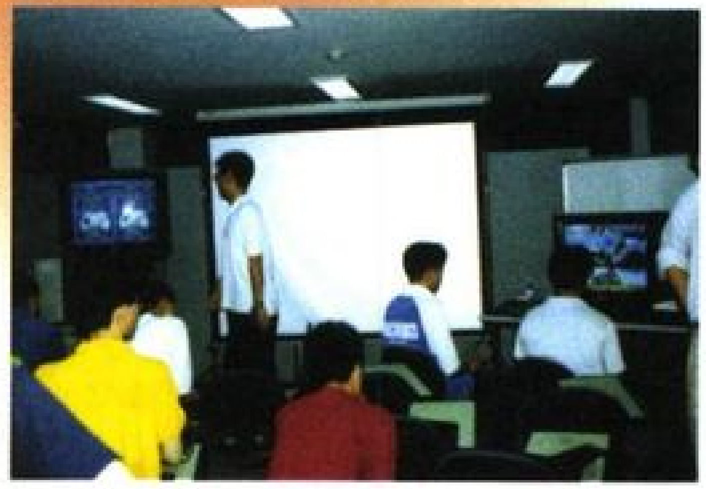
SS연재 안녕하세요. 새턴동 회원 여러분! 이번달에는 지난 7월 17일 제헌절에 역사적인(?) 새턴동의 제 2차 모임이 있었습니다. 물론 오신 분도 있고 개인적인 사정에 의해 오시지 못한 분들도 있지만 이번달 '새턴 동아리 소식'은 이번 정모 소식을 위주로 전해 드리겠습니다.

새턴동 정보 후기

먼저 장소를 제공해주신 (주)우영시스템과 상품 및 정모와 관련 물심양면으로 도움을 주신 게임챔프 관계자 여러분에게 감사의 뜻을 전합니다. 그러면 본격적으로 정모 후기를 전해 드리겠습니다.

우선 이번 모임도 1차 모임 때와 마찬가지로 게임 대회가 주축이 되어 열렸습니다. 더구나 이번 게임 대회는 게임챔프의 명인님까지 참석한 뜻깊은 대회였습니다. 이번 게임 대회의 종목은 새턴에서 가장 높은 이식률을 보인 게임으로 불리우는 「스파 제로2」와 세가 AM2에서 가장 못만들었다는 「파이터즈 메가믹스」, 퍼즐게임의 최고봉이라 불리우는 「뿌요뿌요SUN」으로 회원간의 대결이 펼쳐졌습니다. 이번 대회에서 최대 참여율을 보인 게임은 「스파 제로2」로 회원들간의 심상치 않은 신경전으로 대회가 시작되어 본 게임에서도 치열한 접전을 보였습니다. 더구나 그 중 가장 심각한 혈전을 벌였던 참가자는 정회원도 아닌 이른바 '도움지기 3인방'이었습니다. 우승을 차지한 SONYPLAY(류승엽)군의 공격과 방어의 밸런스가 잘 맞아 떨어진 플레이와 이한8047(이한)군이 사용했던 로즈의 막강 19 콤보, 그란디아(장경회)군의 약간 특이한 플레이가 눈에 띄는 플레이로 기억되었습니다. 또한 이번 「스파」 대회에는 게임챔프의 장소팔 명인님도 참석하셨지만 1차전에 강적(?)을 만나 떨어지는 에피소드도 있었습니다.

그리고 「파이터즈 메가믹스」는 「파이팅 바이퍼즈」의 캐릭터와 「파이터즈 메가믹스」에서 새로 추가된 캐릭터들을 제외한 경기로 펼쳐지게 되었습니다. 하지만 SONYPLAY(류승엽)군이 「스파 제로2」와 「파이터즈 메가믹스」, 두 게임을 모두 휩쓸어 상품을 독차지 하게 되자 대회장 안은 살기로 가득찼습니다.



그리고 마지막으로 펼쳐지게 된 게임 대회는 「뿌요뿌요 SUN」. 이 게임은 역시 머리로 승부하는 게임으로서 새턴동의 수뇌들이 대거 참가했지만 이인분 명인님에게 추풍낙엽처럼 우수수 떨어지고 말았습니다. 이인분 명인님께서는 처음에는 참가조차도 하시지 않으신다고 했다가 도움지기들의 간곡한 권유(?)로 참가하시게 되었습니다. 이인분 명인님께 마지막까지 대항한 대결자인 새턴동 도움지기 판타그램(백종모)님께서는 이인분 명인님께 패배한 쓰라린 아픔을 잊기 위해 그리고 복수를 위해 한동안 통신을 떠나신다는 농담도 있었습니다. 물론 판타그램(백종모)님의 일시적인 잠적(?)의 이유는 아무도 모릅니다. 진짜 며느리도 모릅니다.

그리고 마지막으로 앞으로 나올 게임들의 동영상들을 감상한 후 간단한 식사 후 역사적인(?) 새턴동의 모임은 끝을 맺게 되었습니다. 다시 회원님들과의 얼굴을 맞대고 게임을 즐길 수 있는 제 3차 모임을 기약하며 그럼 정모 후기는 이것으로 마치겠습니다.



잠깐 인터뷰

게임대회를 휩쓴 장본인



류승엽군 (나우 id : SONYPLAY)

연습도 없이 참가했다가 하나님의 도움으로 우승까지하게 되어 매우 기쁩니다. 사실 혼자서 두가지 게임 대회를 모두 우승하여 정모에 참가해주신 정회원 여러분들에게 미안한 마음이 듭니다. 다만 운이 좋아서 이렇게 된 것뿐이니 너무 노여워하지는 말아 주셨으면 합니다. 앞으로 더 의욕적인 동아리 활동으로 보답하겠습니다.



G.G.Lee

남코, N64 좌석표 구입 소감 "승차감 좋으면 계속 눌러 앉겠다"

총평

지난번 미국에서 열렸던 E3쇼에서는 N64의 타이틀이 대거 출품되어 마치 N64 쇼를 보는 듯한 착각을 일으킬 정도였다고 한다. 그 때 출전됐던 타이틀을 보면 새로운 캐릭터와 장르의 소프트가 눈에 띄어 흥분이 가라앉지 않는다. 드디어 N64도 소프트 부족에서 헤어나 유저들에게 선택의 재미(?)를 줄 수 있을 것인가…

또한 국내에서는 현대전자가 '현대컴보이 64'를 정식 발매하는 등 국내의 N64의 선전이 기대된다. 이번달은 N64 라인업만 보더라도 흐뭇하다.

게임 비하인드 스토리

해외 인터넷 사이트에 떠도는 괴정보!

① 파라다임 「파일럿 윙스 2」 외에 64DD로도 개발한다

파라다임사가 「파일럿 윙스」의 속편을 개발하고 있다며 64DD 타이틀도 개발 단계에 있다는 정보.

(http://www.n64.com)

② 코에이가 N64용 사고형 시뮬레이션을 내놓는다.

코에이의 한 관계자가 N64용 "전략형 게임"을 내놓을 가능성이 있다고 말한 것에 근거.

(http://www.next.generation.com)



현재 플레이 스테이션에 소프트웨어를 대거 출시하고 있는 일본의 남코사는 N64용 소프트웨어 「패미스타64」를 내놓겠다고 발표해 유저들의 기대를 모으고 있다.

남코 팬이라면 놓칠 수 없는「패미스타64」는 시리즈 야구 게임으로 남코가 이같이 발표한 것은 그 동안 닌텐도 하드웨어에 서드파티를 계속 해 왔으므로 당연한 처사였다고 밝히고 있다.

남코는 작년 N64용 소프트웨어의 개발에 관해서 RPG와 스포츠 게임을 개발하겠다는 입장을 밝힌 바 있는데 그 발표가 이제서야 지켜지게 된 셈이다. 그럼 이와 관련, 남코 관계자들의 의견을 들어보도록 하겠다(일본 「패미매거64」 97년 9월호, 「전격 닌텐도64」 9월호 참조).

N64의 기능에 딱 맞는 소프트

플레이 스테이션의 서드파티인 남코가 이처럼 N64로 게임을 내놓겠다는 것은 남코의 한 관계자에 따르면 무엇보다도 N64 스펙이 갖고 있는 특징들 때문이라도 밝히고 있다.

플레이 스테이션과 N64의 차이점이라고 한다면 물론 폴리곤 등 그래픽 성능의 차이도 있지만 3D 스틱과 콘트롤러팩을 들 수 있다. 이 특성을 잘 살릴 수 있다고 판단한 것이 「패미스타64」라고 한다.

구체적으로 얘기한다면 「패미스타64」에서 콘트롤러팩은 데이터에 좋아하는 파일 이름을 붙일 수 있어 친구들과 대전할 때 그 결과가 세이브된다. 그렇게 되면 시합전 팀 로고가 표시될 때 '10승 2패' 라는 대전 성적이 확실히 표시된다. 상대가 바뀌어도 그 성적이 표시되는데 대개 10명정도의 상대와 성적이 세이브될 전망이다. 그리고 각각의 대전에서 100시합 정도의 승패와 팀 타율, 팀 방어율, 그리고 어느 팀을 사용해 시합을 했는가 등도 기억되어 언제라도 볼 수 있게 된다. 그것이 팩을 사용한 새로운 시도이다.

3D스틱으로는 어퍼 스윙과 다운 스윙의 구분을 가능하게 해 주고 조금 밑으로 하면 홈런을 치기 쉽다든가, 내외각에서도 미묘하게 처리할 수 있는 등 아날로그식으로 변화할 전망이다.

개인 플레이에서 "공동주의"

「패미스타64」의 기본 컨셉은 혼자서 게임을 하는 것이 아니라 친구라든지, 가족과 함께 하는 게임이라고 한다. 1P 2P 대 3P 4P 와 같은 협력 플레이 모드는 지금까지 다른 게임에서도 있었지만 시합 결과를 보고 '어떤 플레이어가 사용한 선수의 타률이 높은가' 등의 평가를 알 수 있게 된다.

또한 「패미스타64」자체는 야구를 소재로 하고 있지만 코믹한 가공의 세계를 무대로 할 예정이므로 스타디움도 실제와 비슷하게 생겨도 실명이 아니다. 선수 이름과 달리 스타디움은 실명일 필요는 없다고 생각했기 때문이라고 남코 관계자는 말하고 있다.



한편, 64DD의 활용에 관해서는 64DD의 본체 램 용량도 증가했고 모체 자체에 대량의 데이터를 써넣을 수 있는 특징이 있다. 그러므로 오리지널팀을 만들거나 오리지널 구장을 만들 때에도 좋을 것이다. 하지만 아직 64DD는 발매되지 않았고 N64도 발매된 지 1여년이 지난 후에야 타이틀을 개발하는 등 신중한 태도를 보이는 남코로서는 아직 이렇다할 구체적인 기획은 없는 듯하다.

만일 64DD용 타이틀을 만든다면 PS용 「스매쉬 코트」에서 코트를 모아가는 것처럼 시합에서 이길 때마다 나무 의자 등 구장 파트를 얻을 수 있다면 재미있을 것이다.

남코의 N64용 RPG 게임 개발

작년 남코는 N64용 타이틀로 스포츠와

RPG를 생각하고 있다고 발표한 바 있는데 이번에 스포츠 게임을 개발한다고 발표했으니 RPG도 빠른 시일내에 개발하지 않을까하는 기대도 있다.

그러나 남코측에서는 아직 어떤 스펙으로도 RPG를 그렇게 많이 개발하고 있지 않은 상태라서 빠른 시일내에 N64용 RPG를 만들기는 무리이다.



PS용 「테일즈 오브 데스티니」

하지만 만일 RPG를 만들게 된다면 「테일즈 오브 데스티니」를 만들었던 스탭들이 일부 참여하게 되어 그 속작이 될 가능성도 있지 않을까 하는 생각이다.

아케이드와 PS용 게임 N64의 이식 여부

N64와 PS는 하드웨어 자체의 상당한 차이가 있으므로 각 하드에 맞는 소프트를 내놓겠다는 것이 남코측의 주장이다. 패밀리와 PC엔진 시대부터 다른 하드에 같은 소프트를 내놓은 일이 거의 없었으므로 「철권」같은 것은 소프트는 나올 가능성이 적다.

그렇다면 오리지널 작품이 나올 가능성이 높다는 것인데 이번에 「패미스타64」를 내놓은 것은 남코의 지명도를 높이기 위함이라고 밝히고 있다.

그 밖에 진동팩 대응 소프트에 대해서는 남코측은 긍정적인 반응을 보였다.



ARC용 「철권」

신 유통 혁명 '게임 키오스크' 지지부진

일본에서만 한해 SFC용 데이터 교환 시스템 '게임 키오스크'가 9월부터 실행될 예정이었으나 그 스타트가 11월로 연기됐다. 약간의 차질이 생긴 것 같은데 이것을 기회로 게임 키오스크를 이용한 유통 가능성에 대해 알아보자.

게임 키오스크의 메리트와 단점

11월부터 등장할 예정인 게임 키오스크는 편의점을 주로 이용한 유통 서비스인데 상품은 케이스와 설명서 등이 있는 패키지 소프트가 아니라 프로그램 데이터이다.

F카셋에 SFC용 소프트의 신작, 구작을 싼 가격에 소프트 데이터를 입력할 수 있는 것이다. 게임 키오스크로의 유통 메리트는 유저나 업체 모두에게 있다. 유저에게 있어서는 소프트가 지금까지에 비해 상당히 싸다는 점, 메이커에 있어서는 데이터를 교한할 때 돈이 환원되기 때문에 중고 소프트 문제의 해결책이 되기도 한다.



또한 POS 시스템에 의해 언제, 어디서 어떤 사람이 구입했는지가 데이터로 관리되므로 수요과 공급의 밸런스를 정확하게 파악할 수 있다.

그렇지만 게임 키오스크는 불안 요소가 몇개 있다.

전통의 SFC용 명작 소프트를 싼 값으로 얻을 수 있는 것은 확실히 유저들에게는 기쁜 일이 아닐 수 없다. 그렇지만 데이터 교환을 편의점 점원이 관리하므로 서비스가 정착되기까지는 여러가지 문제점이 있을 것으로 지적되고 있다. 만일 데이터 교환장치를 제대로 사용할 줄 몰라 서비스가 중단된다면 정말로 곤란한 일이다. 또한 데이터 교환 가능한 다수의 SFC용 소프트를 어떻게 홍보할 지에 관해서도 문제가 있다.

또한 과거의 SFC용 소프트만이 아니라 64DD에도 대응되는 소프트도 지원되야 하는데 그렇지 않으면 중고 게임샵을 빈번하게 이용하는 일부 유저에게밖에 이용되지 않을 우려도 있다. 내년 3월에 발매될 64DD와 동시에 게임 키오스크 대응이 되는 것이 최상일 것이다.

게임 키오스크 개요

게임 키오스크라고 하는 것은 F카셋이라고 불리워지는 데이터 교환 가능한 특수 롬카셋을 이용한 SFC용 소프트 데이터 교환 서비스의 총칭이다. 유저는 로손 편의점에 배치되어 있는 정보 단말 '멀티미디어 스테이션(MMS)'를 통해 게임 소프트를 점원에게 데이터를 교환받는다. 9월부터 데이터 교환 서비스가 시작될 예정이었지만 실제로는 MMS가 많은 점포에 퍼지는 11월 이후에 시동될 것으로 알려졌다. 데이터 교환 요금은 구작은 1,000엔~ 2,500엔, 신작은 3,000엔 정도 될 전망이다.

데이터 교환 순서

① F카셋을 지정된 상점에 갖고 간다
② MMS로 갖고 싶은 소프트를 선택한다
③ 소프트 교환권을 카운터에 갖고 간다
④ 점원이 데이터 교환 장치를 조작
⑤ 완료

왜 편의점을 이용한 유통이 필요할까?

TV게임 소프트의 유통은 만성적인 문제를 갖고 있다.

그것은 상점에 재고가 너무 많이 남아 가격이 폭락하는 문제(SFC 때는 현저했으며 일부 N64 소프트의 가격도 크게 내려갔다)와 유저들이 갖고 싶어할 때 소프트가 시장에 없다는 재판 타이밍의 문제 등.. 그런데 이러한 문제는 그 근본 원인이 모두 같다. 즉 수요와 공급의 밸런스 문제이다. 어느 정도의 유저가 그 소프트를 갖고 싶어하는지(수요)를 파악해서 그것에 맞는 소프트 수를 공급할 수 있으면 가격이 폭락하는 일도 없고 시장에 소프트가 품절되는 현상도 없어질 것이다. 컴퓨터를 사용해 온라인으로 수요와 공급의 관계를 철저히 관리하고 있는 편의점이 게임 유통 수단으로서 각광을 받고 있는 것은 이런 이유에서이다. 그럼 기존의 유통과 편의점에 의한 유통, 게임 키오스크에 의한 유통 등 각각의 특징에 대해 간단하게 정리해 보자.

각 유통 형태와 그 특징	재판 타이밍	재고 리스크	중고 대책	물량 풍부	가격면의 메리트
롬카셋에 의한 재래유통	×	×	×	◎	×
CD롬에 의한 재래유통	○	△	△	◎	○
편의점에 의한 유통	◎	○	○	×	◎
게임 키오스크에 의한 편의점 유통	○	◎	◎	△	×

◎ : 최적 ○ : 우수 △ : 보통 × : 별로 메리트가 되지 않는다

N64 Line up

마리오의 아성에 도전하는 새로운 두 콤비!

밴조 & 카즈이



지금까지 극비리에 진행되어 왔던 레어와 닌텐도 공동 개발 타이틀 「밴조 카즈이」의 정보가 드디어 들어왔다. 현재 개발 상황 약 90%인데 이 게임에 등장하는 밴조가 마리오, 폭스로 이어지는 닌텐도64의 3번째 스타 캐릭터로서 과연 자리 매김을 할 수 있을지 귀추가 주목된다.

■제작사: 닌텐도&레어
■장르: 액션
■발매일: 97년 11월 24일 (미국)
■발매가: 미정

마리오에 이은 새로운 닌텐도 캐릭터 등장!

3D 액션은 N64가 가장 자신하는 장르이다. 그러나 이 게임은 지금까지 개발된 어떤 액션 게임보다도 리얼하고 경쾌하여 더욱 흥미를 끈다. 그래픽의 아름다움과 액션의 자유로움, 부드러운 카메라 움직임, 어느 것을 봐도 흠잡을 수 없는 완벽한 게임이 될 것이다.

2인 1조로 모든 난관 타파

특히 새로운 것은 캐릭터이다. 곰인 밴조와 새인 카즈이는 일심동체! 항상 함께 행동하는 것이다. 그렇지만 플레이어는 2인 동시에 조작하는 것이 아니라 장면의 상황에 따라 2마리의 캐릭터를 번갈아가며 사용하는 시스템이



다리를 건너가는 밴조. 가방 안에는 카즈이가 있다

다. 두사람이 협력하면 무서울 것이 없을 것이다.

상부상조의 미덕을 보이는 캐릭터들

이 게임의 세계에서는 걸어서는 갈 수 없는 곳이 많이 있는데 그럴 때에는 캐릭터를 카즈이로 체인지해서 갈 수 있다.



카즈이가 가방에서 나와 밴조를 끌고 하늘을 난다



물 속도 위험한 곳이나 밴조가 헤엄을 잘 쳐 빠져나갈 수 있다

그리고 수중에서는 밴조가 헤엄을 칠 수 있으므로 밴조를 메인 캐릭터로 하면 된다.





왼쪽 위에 보이는 음표를 많이 모아 보자

보스와의 대결

식인종같이 이상하게 생긴 보스는 카즈이로는 도저히 이길 수 없다. 힘센 밴조를 조종하도록 하자. 밴조의 한방이라면 날아가 버릴 듯하다.



닌텐도의 믿음직스러운 '레어'는?

영국에 본거지를 두고 있는 게임 개발 회사. 닌텐도와는 오래 전부터 파트너이며 「슈퍼 동키콩」시리즈 등이 대표작이다. 이번에 소개된 「밴조 & 카즈이」나 「컨커즈 퀘스트」 모두 미야모토 시게루씨도 인정하는 야심작. 대 히트의 예감이 든다.

RAREWARE

그래픽	
캐릭터	
흥미도	
독창성	

마법을 사용하는 꼬마 심령사의 판타지 월드!

마법성기 엘테일



N64 최초의 정통 RPG가 될 「마법성기 엘테일」. 이번에 대거 공개된 화면들을 보면 아름다운 3D 공간에서 벌어지는 전투 신을 비롯해 각종 참신한 시스템들이 돋보인다. N64의 고갈 장르인 RPG를 이 게임 하나만으로도 충분히 메울 수 있을 것 같은 느낌이다. 그럼 10세의 어린 주인공을 이끌고 모험을 떠나보자.

NINTENDO 64
■제작사: 이미지니어
■장르: 액션RPG
■발매일: 미정
■발매가: 미정

스토리

'정령의 축복을 받은 섬'이라고 불리워지는 셀트랜드섬. 이 섬의 북부, 스토니아국의 인파네스라는 마을에는 정령과의 계약에 의해 마법을 사용하는 수도승의 수행 장소 멜로드 수도원이 있다. 이 마을 사람들은 정령의 힘을 자연 속에서 느끼고 그 힘을 조종하는 수도승을 존경하면서 평화롭게 생활하고 있었다.

어느 폭풍이 몰아치던 날, 수도원의 은밀한 곳에 있던 한 권의 책이 도둑을 맞아 인파네스, 나아가서는 셀트랜드섬에는 일찌기 없었던 위기에 빠지게 된다. 그 책은 정령을 부르는 미지의 존재에 대해서 기록된 책. 그것을 손에 넣기 위해 섬의 남부에 있는 검의 나라 베라군이 움직이기 시작해 섬에는 전란과 나쁜 몬스터의 공포가 찾아오게 된다.

한편 이 때 하나의 전설이 될 여행이 시작된다. 멜로드 수도원의 견습 승려 장쩩. 수도원의 경비수장인 아버지가 말리는 것도 듣지 않고 몬스터 퇴치하기 위해 무조건 길을 나서는 10살 가량의 소년. 그는 잃어버린 책의 행방을 찾기 위해, 전투 중 쓰러진 아버지의 뜻을 받들기 위해 여행을 떠난다.

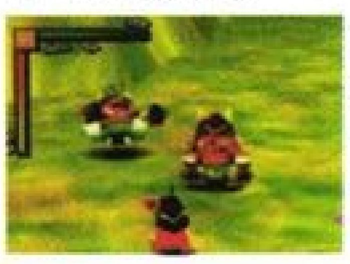
전설을 만드는 플레이어 파티

주인공을 비롯해 3명의 동료는 모두 심령사 정령술사로 육탄전에는 불리하다. 마법을 얼마나 활용하느냐가 전투의 포인트가 된다. 마법은 4개의 정령을 합쳐 만들어 낼 수 있는데 각 정령의 힘에 따라 정해진다. 그 예를 들면 물의 정령의 힘이 강해도 다른 정령의 힘이 약하면 강력한 마법을 사용할 수 없다.

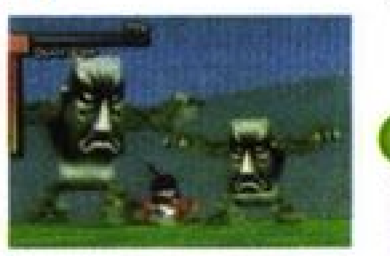
잃어버린 성서를 찾는 긴 여행

전투신의 비주얼

공격은 무기에 의한 타격도 가능하지만 위력이 큰 마법 공격이 중심이 된다. 마법에는 불, 물, 바람, 흙 속성이 있고 각각 C 버튼 유니트의 상하좌우에 대응한다. 마법은 4개의 다른 속성(C버튼 유니트의 방향)과 각 속성의 위력(버튼을 누르는 회수)에 따른 커맨드 입력으로 발동한다.

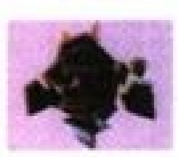

몬스터를 쓰러뜨리면 그 적의 속성에 따라 경험치를 획득하게 된다

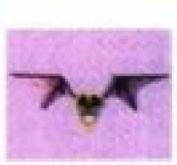
적 캐릭터

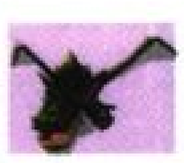

주인공보다 훨씬 큰 적 샌드맨. 그렇지만 정령의 힘만 있으면 쓰러뜨릴 수 있다


토끼처럼 생긴 몬스터. 빠른 동작이 특징


거북 몬스터. 등껍질이 이중으로 되어 있어 방어력은 최고


멧돼지처럼 생긴 몬스터. 힘이 세 보인다


얼굴에 날개가 달린 몬스터

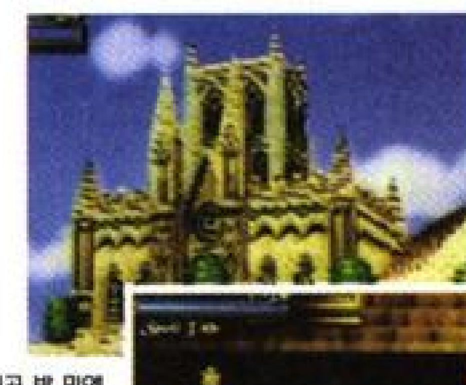

드래곤 적

셀트랜드섬의 이모저모

이번에 소개된 화면들은 어느 지역인가는 확실하지 않지만 마을의 모양을 보면 스토니아국임에 틀림없다. 아름다운 호수와 이상한 계곡 등 환상적인 배경이 눈에 띈다.

수도원

멜로드 수도원에서는 정령과의 계약에 의해 마법을 사용하는 수도원들이 수행을 쌓고 있다. 중후한 스테인드글래스와 조각이 중세풍 분위기를 연출한다.

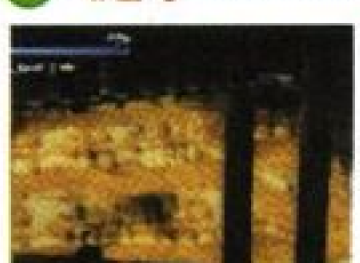

멜로드 수도원


주인공 발 밑에 있는 문장은 정령을 상징하는 문장?

동굴


동굴 내부는 마치 미로와 같이 되어 있어 헤매기 쉽다

채굴장


광물을 캐기 위한 채굴장. 이곳에서 어떤 광물을 얻을 수 있을까?

숲과 호수


숲을 지나면 아름다운 호수가 있다

유적


고대의 유적에는 귀중한 보석이 있는데 그 보석을 지키는 몬스터도 존재한다

마을


아름다운 풍경의 마을. 중앙에 우물과 벽돌로 지은 집이 보인다

상점

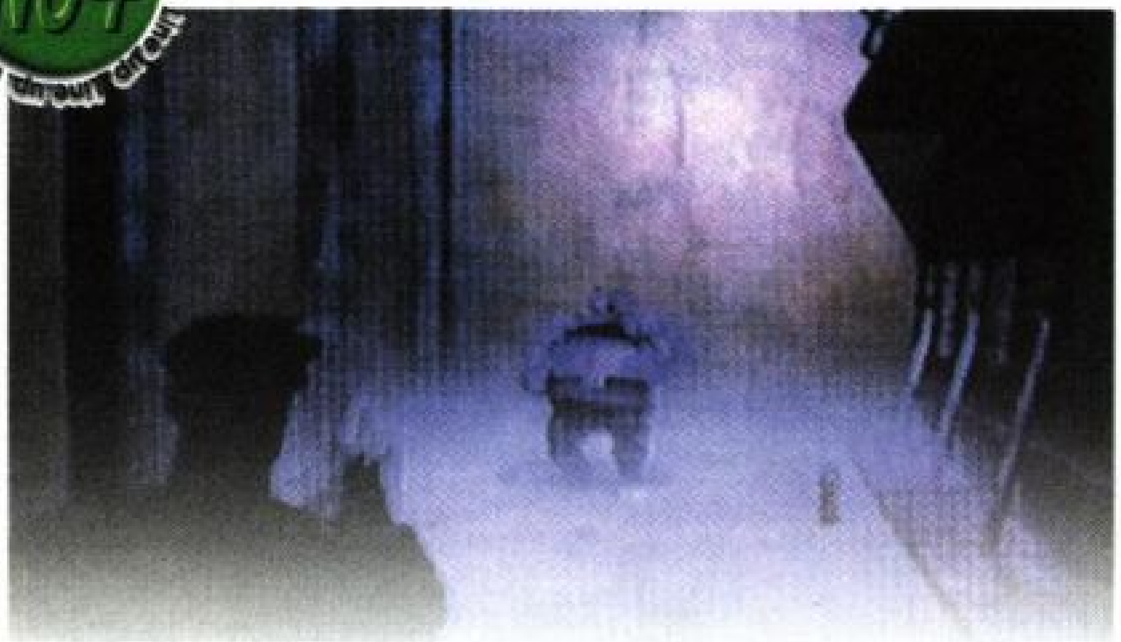

만물상, 주점, 여관 등 다양한 상점이 있다

성


왕이 살고 있는 성. 주위의 경비가 엄격하다



COMBOY64



하이브리드 헤븐(가칭)

코나미의 N64 혁명 소프트!

■장 르 : A.RPG
■제작사 : 코나미
■발매일 : 미정
■발매가 : 미정

E3쇼 코나미의 부스에서 충격적인 발표 타이틀이었던 「하이브리드 헤븐」. 비디오 출전만 있었으며 상세한 게임 내용의 발표는 없었다. 하지만 화면으로는 액션 RPG같은 느낌이 들며 독특한 것은 격투 게임과 같이 격렬한 전투를 벌이는 모습이 보인다.

특이한 연출 기대

근미래의 비밀기지를 무대로 하고 있는 이 게임은 당연히 성장과 전투가 존재하는데 물건을 던져서 소리를 내 적을 불러들이거나 그 틈을 타 적을 쓰러뜨리는 새로운 연출이 보인다.



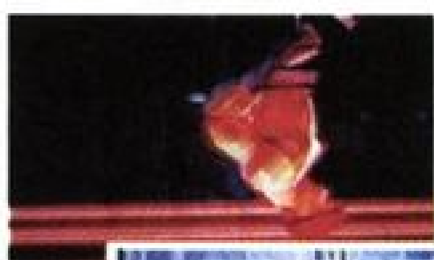
대에 매달려서 조금씩 앞으로 전진



격투 게임같다

계속되는 코나미의 N64 열풍

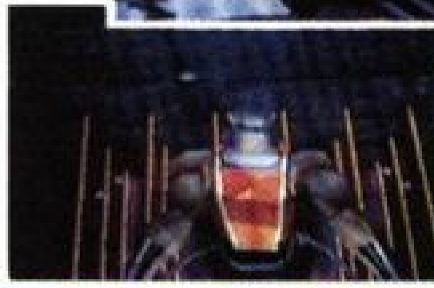
코나미측에서는「하이브리드 헤븐」을 계속해서 시리즈화하려고 생각중인 것으로 알려져 더욱 기대를 모으고 있다. 발매일은 98년쯤 일본에서 발매될 예정이며 롬으로 예정되어 있지만 64DD도 검토중인 것으로 알려졌다.



거꾸로 매달린 캐릭터



상대를 쓰러뜨리는 동작



KCE 오오사카(大阪)

코나미의 N64소프트웨어를 개발하고 있는 것이 'KCE 오오사카(大阪)'. 코나미의 이미지를 바꿀 'KCEO'로 관심을 모으고 있다.





슈퍼 로보트 스피리츠

지상과 공중을 종횡무진!

■장 르 : 격투액션
■제작사 : 반프레스토
■발매일 : 97년 12월 예정
■발매가 : 미정

플레이어가 좋아하는 로보트를 자유자재로 조종할 수 있는 대전격투 슈퍼 로보트 시리즈가 N64에 등장한다. 배틀 형태가 다양하고 전투 무대도 지상뿐만 아니라 공중전까지도 이어진다.

로보트는 약 10종류가 등장하며 지상전과 공중전에 각각 유리한 로보트가 존재한다.

지상전과 공중전을 동시에!

카메라 시점은 보통 때에는 로보트를 정면에서 본 시점이지만 공중전과 지상전이 벌어질 때에는 플레이어가 조작하기 쉬운 시점으로 변하고 상대에게 접근하는 시점이나 위에서 밑으로 내려다 보는 시점도 조작 가능하다.



접근 시점



상공에서의 시점

컷트인 시스템도 존재하며 오리지널 성우를 기용한 대사와 함께 파일럿의 얼굴이 나오기도 하는 등 플레이어를 매료시킬 요소가 곳곳에 보인다.



수면 위에서도 대전을 벌인다

스토리

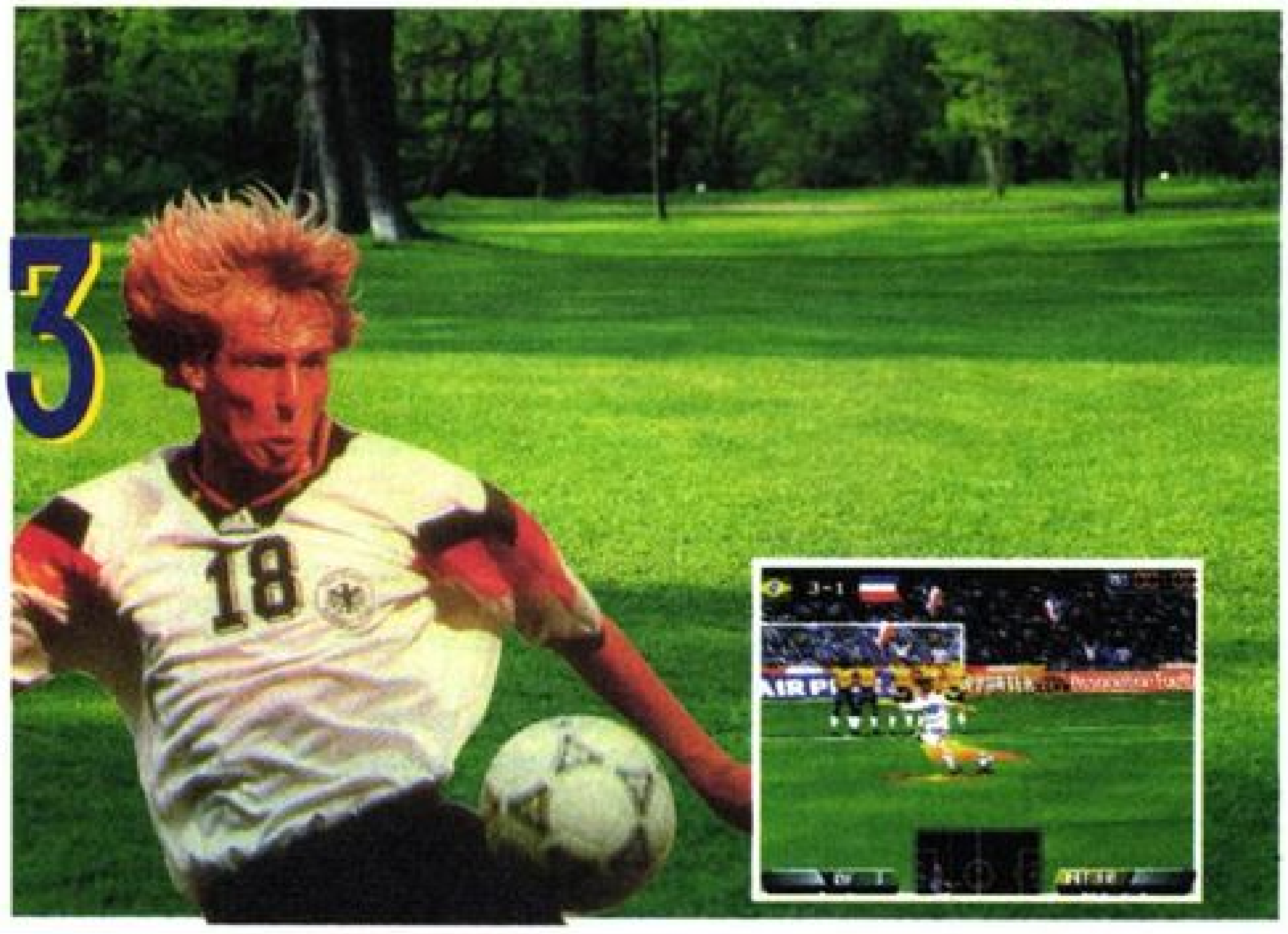
라그랜쥬 포인트 5의 지역에 돌연 나타난 수수께끼 적 집단 '에어로 게이터'는 압도적인 수로 지구와 지구 주변의 콜로니를 공격해 와 인간과 건물을 파괴한다. 에어로 게이터의 중계인 기동병기 '쥬데카'에 전투를 개시한 슈퍼 로보트들은 차례차례로 쓰러져만 간다.

그 때 에어로 게이터를 지배하는 '레비트러'라는 소녀가 지구측에 기묘한 통고를 해 온다. '지금부터 30일후, 인류 말소 작전을 수생한다. 인류가 미래를 꿈꾼다면 먼저 쥬데카를 쓰러뜨려라' 그들의 목적은 단 하나. 인류의 미래를 위해 주데카를 쓰러뜨리는 것…

진짜 실황같은 실황 축구 3탄 등장!

실황 월드사커3

코나미의 SFC용「실황 월드 사커」시리즈의 제 3탄이 N64로 등장한다. 기본적인 시스템은 작년에 발매됐던「퍼펙트 스트라이커」와 같지만 문자 그대로 월드 클래스의 플레이를 자신의 손으로 직접 연출할 수 있어 더욱 기대된다.



NINTENDO64
■장 르 : 스포츠
■제작사 : 코나미
■발매일 : 97년 9월 18일
■발매가 : 7,500엔

세계 최강의 영광을 내 손으로!

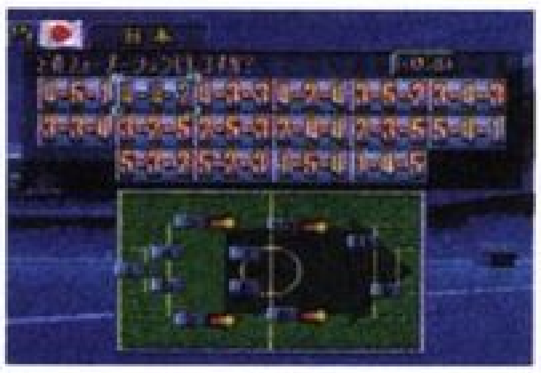
등장 팀은 영국, 독일, 브라질 등 세계 각국의 대표팀으로 되어 있는데 물론 한국과 일본도 등장한다. 각국은 최신 데이터를 기본으로 한 팀으로 포메이션과 작전도 팀마다 특징이 있으므로 컴퓨터와 대전해도 여러가지 변화를 즐길 수 있다. 유럽이 18개국, 남미 6, 북중미 3, 아프리카 3, 아시아 오세아니아 6개국이다.

퍼펙트 스트라이커의 기본 그대로

이 게임에서 사용할 수 있는 포메션은 전부 16종류. 포메션의 내용은「퍼펙트 스트라이커」에서 사용됐던 것과 같다. 그 외에 작전설정에서 고를 수 있는 작전의 종류와 C 버튼 유니트 4개의 버튼으로 각각 작전을 설정할 수 있는 점도 그대로이다.



팀은 전부 36개국



세밀한 포지션까지 변경 가능

■ 컴퓨터와의 실전 즐기기

코나미 축구 게임「퍼펙트 스트라이커」와 이 게임은 많은 공통점을 갖고 있다. 그렇지만 완전히 똑같은 것은 아니다. 예를 들면 모드 면에서는「퍼펙트 스트라이커」와 같은 것이 있다고 해도 "시나리오"는 완전히 틀리고 인터네셔널 컵은 예선을 거친 후에 본 대회로 이행하는 '월드 컵' 시합 형식에 준하고 있다. 또한 실전 부분에서도 컴퓨터의 지능이 상당히 진화해 만만치 않은 시합이 될 전망이다.



지역 예선

■ 컴퓨터 지능 업

컴퓨터가 조작하는 상대 선수들은 상당히 영리해지고 볼의 반응이 빨라졌다. 경솔하게 원투를 내면 인터셉트되고 만다.「퍼펙트 스트라이커」에서 유효했던 원투 패스 사이드 돌파도 만능 전법이 아니게 됐다. 또한 볼을 킵해도 곧 볼을 빼앗기고 만다.



■ 약삭빠른 골키퍼

「퍼펙트 스트라이커」에서 슛을 결정하는 가장 효과적인 패턴은 뭐니뭐니 해도 옆에서의 스루 패스에서 1대1이 되어 GK를 제치는 것이다. 레벨 5의 GK도 하는 방법을 익히면 간단히 골을 넣을 수 있지만「실황3」에서는 조금 다르다. GK가 페이트에 속지 않고 뛰어드는 타이밍도 빨라졌기 때문이다. 1대 1에서 득점을 얻기는 조금 힘들 것 같다.



철통같은 수비

■ 색다른 분위기 연출

「퍼펙트 스트라이커」의 스타디움은 16종류 준비되어 있지만 응원과 그래픽이 다를 뿐 플레이해도 별로 차이를 느낄 수 없었다. 그것이 이 게임에서는 5종류와 스타디움의 수는 감소해도 응원과 스타디움의 분위기, 잔디의 모양 등이 상당히 다르다.



대표팀을 만들자!

오리지널 대표를 만들 수 있는데 이미 설정되어 있는 각국의 선수명을 변경해서 오리지널 대표 클럽을 만들 수 있다. 예를 들면 한국 선수를 국가 대표 선수 이름으로 바꾸면 감정이입도 쉬워진다.



확실한 사랑 고백 '넌 내꺼야'

포켓 러브



실제와 같은 여학생 사귀기 게임이 GB용으로도 등장했다. 여러명의 여학생 중 마음에 드는 여학생에게 선물도 사 주고 멋진 데이트를 해서 그녀의 마음을 사로잡는 것이다. 일상 생활에서 얼마든지 일어날 수 있는 일들이지만 게임을 통해서 실전 연습을 해 보자.

GAME BOY
- ■제작사: 키드
- ■장 르: 시뮬레이션
- ■발매일: 97년 7월 18일
- ■발매가: 4,800엔

점찍은 여학생의 마음 사로잡기

고등학교 생활을 통해 우연히 만나게 되는 7명의 여학생 중 누구든지 한 사람과 사귀는 것이 최종 목적인 시뮬레이션 게임. 여학생들은 플레이어의 학력 등 패러미터의 상태와 이벤트에서의 행동, 말하는 태도에 따라 친밀도와 애정이 변해간다. 각각 다른 이상형을 갖고 있으므로 그 이상형을 파악해서 접근해 가는 것이 중요.

장기간 동안의 철저한 계획

주어진 기간은 일본에서 새학기가 시작되는 4월 14일부터 크리스마스까지 256일. 이 기간동안 어릴적부터 친구, 활달한 성격의 여학생, 우등생, 재미있는 성격의 여학생, 선배, 건강한 여학생, 후배와 만나게 된다. 마음에 드는 여학생에게 접근하도록 하자.



체력의 패러미터가 일정 기준에 도달했나 보다. 스포츠를 좋아하는 소녀가 미묘한 성장에 관심을 갖기 시작했다



여학생이 자신을 어떻게 생각하고 있는지를 체크. ♥는 좋은 관계, !는 관심 있으며 ★는 좋아한다는 것을 의미한다

자신의 관리는 기본!

일주일마다 짜는 스케줄은 플레이어의 학력과 외모, 체력, 처세술, 건강, 센스 수치를 변동시키는 중요한 포인트이다. 학력을 올리고 싶으면 공부를, 센스를 키우고 싶으면 노래방을 스케줄에 넣어 착실히 능력을 향상시키도록 하자.



때에 따라서는 휴식을 취해 건강 수치를 올리는 것도 필요하다

이벤트 100% 활용

소풍과 수학여행 등 학교 행사 관련 이벤트는 달력을 체크하면 언제 열리는 지 알 수 있다. 이처럼 고정된 이벤트와는 달리 랜덤으로 발생하는 이벤트도 있다. 그 대표적인 예가 등하교 시의 이벤트로 이것을 이용하면 조금씩 여학생과 친해질 수 있다.

선물을 줄 때에는 상대방의 취향을 고려하는 것이 포인트.



함께 학교 가지 않을래?



아, 이건 내가 전부터 정말 갖고 싶어했어...

마지막까지 최선을 다하자

여학생과의 즐거운 시간들을 보낼 수 있는 데이트는 11월 3일 이후에는 절대 즐길 수 없다. 그러나 휴일의 오전 중 밖에서 연락해서 여학생을 불러낼 수 있다. 영화관에 가서 여학생을 부르면 영화관에서 데이트한 것과 같게 된다.



12월 23일이므로 전화 연락으로 데이트 약속을 잡을 수 없다

그녀와 나는 천생 연분

운명의 12월 25일. 마지막 선택이 기다리고 있다. 교실에서 3명의 여학생들로부터 편지를 받았는데 이 중 한 사람을 선택해야 한다. 선택 후에는 엔딩으로 이어진다.



마침내 사랑은 이뤄졌다



Cheat Codes For N64 User!

시공전사 튜록

탄환 무한

치트 코드
TLLBRSRDFNR

무기의 탄환수가 무한대로 된다. 탄환수를 조절하면서 진행해야 하는 서바이벌 요소는 약할지 모르지만 스트레스 해소에는 그만이다.


연사계 무기는 박력 만점

올 웨폰

치트 코드
MGGTSCMSMGT

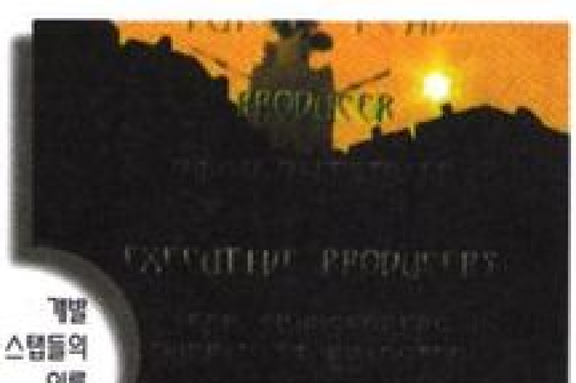
칼에서부터 크로노 셉터까지 모든 무기를 손에 넣을 수 있다. 조무래기를 캐릭터 상대로 즐기는 것도 좋고 강력한 캐릭터와 대전 시에 사용해도 좋다. 단, 강력한 무기인 폭풍에 주의하지 않으면 자신의 목을 조르는 일이 생길 지도 모른다.


크로노셉터 2발로 승리

스탭 롤

치트코드
DFMHTSG

엔딩 신에서만 나오는 스탭 롤을 보고 싶을 때는 언제든지 볼 수 있다. 이 코드는 게임 중 선택할 수 있는 것이 아니라 메인 타이틀 화면에서만 사용가능하다.

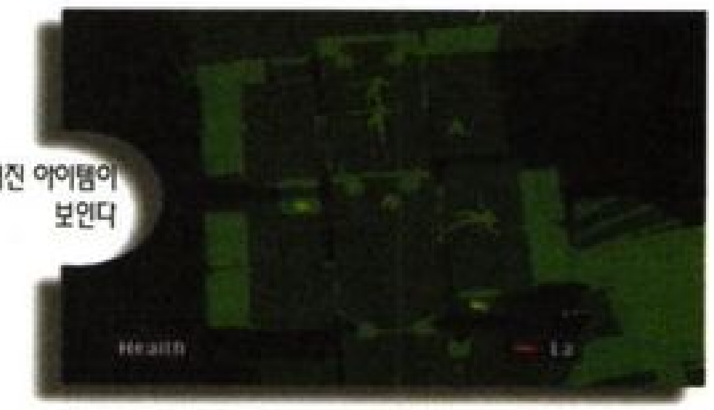

개발 스탭들의 이름

스타워즈 - 제국의 그림자

익스퍼트를 넘는 '제다이' 등장

게임의 초기 단계에 나오는 레벨은 '노멀(ノーマル)', '하드(ハード)', '익스퍼트 (エキスパト)' 3개뿐이다. 그렇지만 실은 그것만이 아니다. 익스퍼트를 클리어하면 최강의 레벨 '제다이(ジェダイ)'가 나타난다.


익스퍼트 클리어



숨겨진 아이템이 보인다

'노멀' '하드' 게임의 초 비법

노멀
대쉬를 조작하는 스테이지에서 C버튼 유니트의 오른쪽을 5초간 계속 누르자. 그러면 이곳에 있는 사진처럼 맵 화면이 된다. 이것은 그저 평범한 맵이 아니라 자신의 위치와 적의 위치가 나타나며 숨겨진 아이템들도 나타난다.

하드
스테이지10에서 스카이 후크까지 도착하면 C버튼 유니트의 오른쪽을 5초간 계속 누르자. 그러면 아웃 라이더가 엑스윙으로 변하고 조작이 가능하게 된다. 또 5초간을 더 누르면 타이 파이터를 탈 수 있게 된다.


타이 파이터

스타폭스 64

1UP간단하게 올리기



이렇게 지나서 공중회전

아이템이 다리 사이에 나타나는 첫번째 보스 그랑거. 그런데 잘만 하면 1UP의 아이템을 주기도 한다. 그랑거의 다리 사이를 지나면서 공중제비를 해보자 그러면 조금 떨어진 곳에 1UP이 나타난다.

나우스에게 칭찬받기

트레이닝 모드(トレーニングモード) 초반에 나타나는 100개의 링을 하나도 빠짐없이 클리어한다. 그리고 통신이 나오면 C버튼 유니트의 오른쪽을 누르자. 그러면 그레이트 폭스인 나우스가 칭찬의 메시지를 보내온다.



폭스, 굉장하군!

독자 금단의 비법

GB용 별의 카비 II

게임을 하다보면 가끔 무지개같은 아이템을 얻을 수 있다. 이것은 각 스테이지마다 1개씩 숨겨져 있다. 7개의 아이템을 모두 모으면 새로운 왕을 만날 수 있다.

● 이승현 / 서울시 서초구 방배본동 삼호APT 3동 109호

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.
각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다.
채택된 분들에게는 챔프접수 500점을 드립니다.

보낼곳
서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층
게임챔프 N64비법 담당자앞
우편번호 121-160

COMBOY64

COMBOY64

NBA 백스켓 볼



●코나미 ●미정
●스포츠 ●미정

코나미의 축구 게임으로 입증된 높은 퀄리티의 그래픽을 이젠 농구에서도 즐길 수 있게 된다. 선수의 움직임이나 전술 등이 실제 농구와 비슷하여 고도의 전술과 스피드감, 그리고 리얼한 움직임이 기대되는 게임.

탑 기어 랠리



●켐코 ●97년 가을 예정
●레이싱(진동팩 대응) ●미정

안개와 비, 눈, 빛의 정도가 세밀하게 표현되는 레이싱 게임. 코스는 사막, 정글, 산악지대 등 5개인데 가는 곳마다 지름길이 있으며 챔피온 쉽과 2인 대전, 타임 어택의 각 모드가 있다. 차는 전부 7대, 페인트 모드가 있어 자신이 직접 디자인한 마이카를 가질 수도 있다.

비룡의 권 트윈



●컬처브레인 ●97년 여름 예정
●액션 ●미정

패밀리 시대부터 꾸준한 인기를 얻고 있는 타이틀 「비룡의 권」이 폴리곤 격투가 되어 돌아왔다. 8등신 캐릭터가 배틀을 연출하는 '리얼 캐릭터즈'와 코믹한 'SD캐릭터즈' 2개의 모드가 탑재되어 있다.

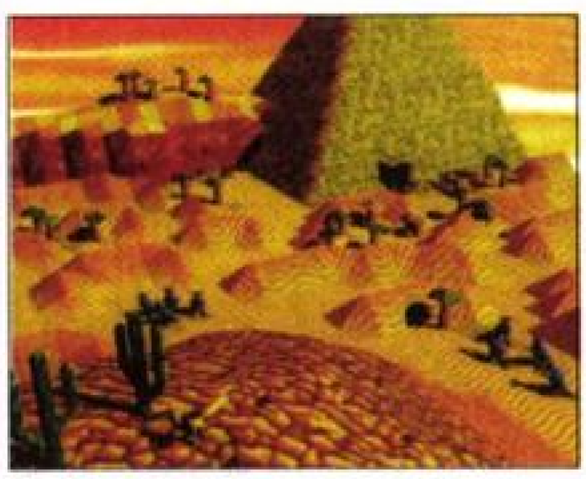
보디 하베스트



●닌텐도 ●97년 발매 예정
●액션 ●미정

사람 고기를 먹는 거대한 곤충형 에일리언 '보디 하베스터'가 지구를 침략해 온다. 플레이어는 로보트를 조종한다든지 다른 승차물을 이용해 보디 하베스터를 물리치는 것이다. 액션 게임이면서 슈팅적인 요소와 퍼즐적인 요소를 가미하고 있다.

실리콘 밸리



●BMG 인터렉티브 ●98년 발매 예정
●액션 ●미정

「실리콘 밸리」라는 거대한 우주선 안에는 하나의 거대한 자연 세계가 존재하고 있다. 그 세계에 서식하고 있는 다양한 동물의 몸을 빌어 각 스테이지를 클리어해 가는 내용. 약육강식의 자연 법칙을 응용한 동물 퍼즐 액션 게임.

심 콥터64



●맥시스 ●98년 예정
●시뮬레이션 ●미정

PC용에서는 불에 탄 도시를 순찰하는 스타일이지만 N64에서는 게임성을 강조해 미션 클리어형 게임이 될 전망. 아직 구상 단계이므로 이렇다할 정보는 없다. 개발사인 맥시스는 PC용 명작 시뮬레이션 게임 「심시티」를 만들어 낸 회사. 심 시리즈로 유명하다.

NFL 쿼터 백 클럽 '98



●어클레임 ●97년 11월 발매 예정
●스포츠 ●미정

이구아나사가 만든 N64 첫 게임으로 화려한 NFL 공인 소프트. 모션 캡처의 세밀한 데이터가 고화질 CG에 의해 완전히 재현된다.

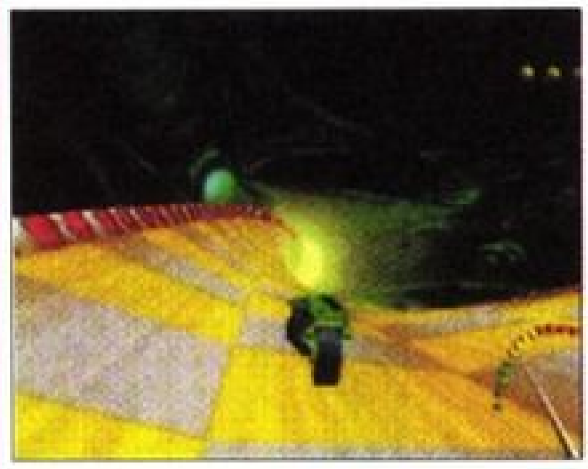
하이퍼 올림픽 인 나가노64



●코나미 ●97년 겨울 예정
●스포츠 ●미정

동명 타이틀이 이미 PS로 발매된 소프트. 그러나 내용은 완전히 판이하다고 알려졌다. N64만의 장점인 3D 스틱으로 보다 재미있는 게임이 연출될 전망이다. 큰 회전과 점프 등 약 10종목을 즐길 수 있는데 하프 파이프는 N64에서만 가능하다.

익스트림G



●어클레임 ●97년 11월 예정
●레이싱 ●미정

사이버 바이크를 타고 질주하며 고속의 속도감을 즐길 수 있는 이색 레이싱 게임. 완벽한 사이버 세계이기 때문에 루프형, 수직 상승형 등 다채로운 코스가 등장하며 4인 대전도 가능하다.

듀크 뉴켐64



●어클레임 ●97년 11월 예정
●슈팅(진동팩 대응) ●미정

인터넷 게임 순위 1위를 차지한 명작 액션 슈팅. 모뎀 플레이로만 가능했던 4인 대전을 화면 분할을 이용해 간단히 즐길 수 있다. 수많은 무기들이 등장하며 진동팩도 대응되는 실감 만점의 서바이벌.

메이스 더 다크 에이지



●미드웨이 ●97년 9월 예정
●격투액션 ●미정

아케이드 3D 대전 격투의 이식작. 각 캐릭터는 무기를 사용해 격투를 벌이며 필살기 등의 효과가 매우 화려하게 연출된다.

서브 제로



●미드웨이 ●97년 10월 예정
●액션 ●미정

영화로도 유명한 모탈 컴뱃 시리즈의 최신작. 대전 격투였던 전작들과는 달리 횡 스크롤 액션 게임으로 제작됐다. 최고 인기 캐릭터인 얼음의 닌자 서브 제로가 주인공으로 활약하며 영화, 게임에서 등장했던 수많은 캐릭터들도 빠짐없이 등장한다.

N64



로보트론64

●미드웨이 ●97년 8월 예정
●슈팅 퍼즐 ●미정

새로운 시점에서 즐기는 슈팅 퍼즐 게임. 바둑판을 연상시키는 독특한 스테이지는 지금까지의 퍼즐 게임들과는 달리 신선함이 느껴진다. 2인 대전도 가능하기 때문에 두배의 재미도 즐길 수 있다.



샌프란시스코 러쉬

●미드웨이 ●97년 11월 예정
●레이싱 ●미정

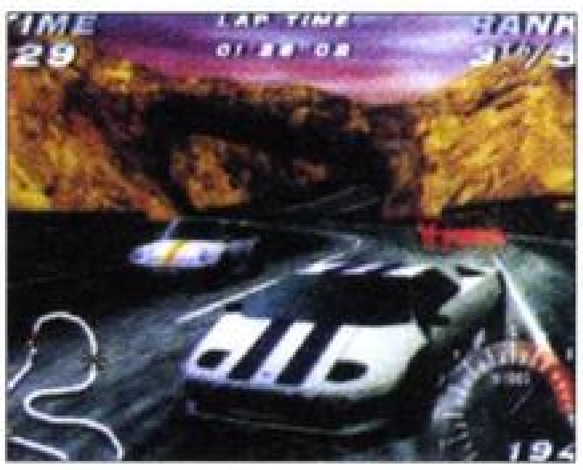
샌프란시스코를 달리는 레이싱 게임. 유명한 명소를 배경으로 달리기 때문에 배경을 살펴보는 것만으로도 즐겁다. 경사가 심한 마을에서 벌이는 레이싱은 긴장감이 넘친다. 사진에서 보이는 독특한 시점도 이 게임의 매력.



WCW VS NWO 월드 투어

●THQ ●97년 12월 예정
●스포츠 ●미정

아스믹에서 만든 본격 프로 레슬링 게임. 시스템은 「버철 프로레슬링」과 같으며 깔끔한 캐릭터 그래픽을 자랑한다. 개성있는 수많은 레슬러들이 등장하며 4인 동시 플레이도 가능하다.



램보기니64

●티터스 ●97년 9월 예정
●레이싱 ●미정

카운다크, 디아블로 등 세계적으로 유명한 슈퍼카들이 등장하는 본격 레이싱 게임. 멋진 차들이 다수 등장하기 때문에 카 매니어에게 권장할 만한 게임이다. 게임에 등장하는 배경 그래픽도 압권.



슈퍼맨

●티터스 ●98년 예정
●액션 ●미정

영화, 드라마 등으로 우리에게 친숙한 슈퍼맨이 N64로 등장한다. 커다란 캐릭터들이 등장하는 악당과의 격투전은 독특한 박력이 있다. 미션 클리어형의 3D 액션 게임.

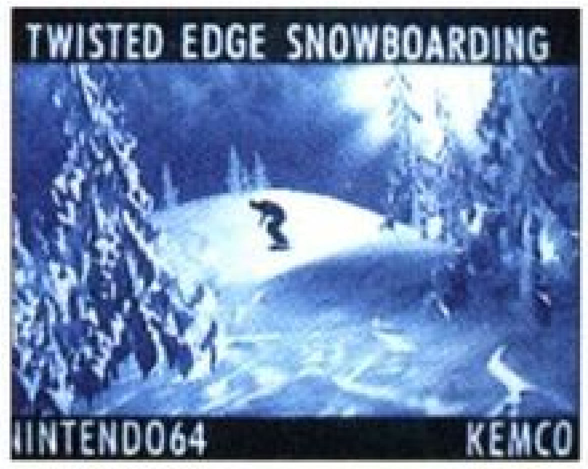


토닉 트러블

●UBI 소프트 ●98년 예정
●액션 ●미정

독특한 색상과 형태의 이상 세계에서 특이하게 생긴 캐릭터를 움직여 진행해 가는 액션 게임. PC용으로도 나올 전망.

N64



트위스티드 에지 스노우 보딩

●켐코 ●미정
●스포츠 ●미정

3D 폴리곤의 다채로운 코스를 미끄러지듯 내려오는 스노우 보드 게임. 상세한 정보는 현재 없다.



레지온X

●허드슨 ●미정
●슈팅 ●미정

3D 스테이지에서 건과 실드를 장비해 대전을 벌이는 로보트 슈팅. 2인 대전할 때에는 화면이 이등분된다.

GB



마네 아이돌 익스체인저

●아테나 ●97년 8월 상순 예정
●퍼즐 ●3980엔

아케이드와 네오지오로 친숙한 이 게임이 GB로 등장한다. 위에서 내려오는 주화를 큰 액수로 바꾸면서 없애가는 퍼즐 게임. 귀여운 디자인의 게임으로 더욱 흥미를 더해주고 스토리 모드 외에 통신 케이블을 사용한 대전, 그리고 단위 인정 모드도 들어 있다.



메다로트(투구)-가칭-

●이미지니어 ●97년 10월 예정
●시뮬레이션 RPG ●미정

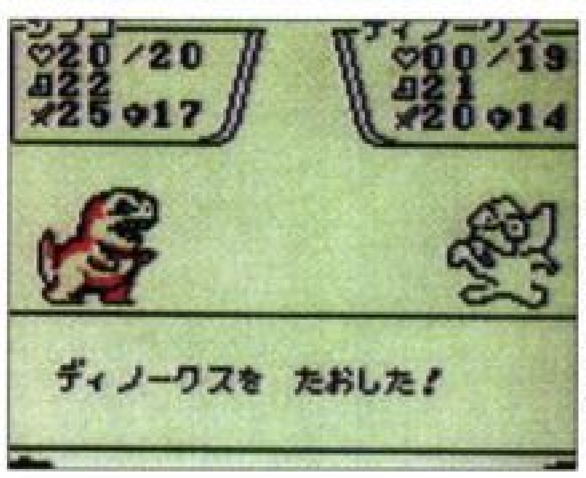
근미래의 애완동물은 로보트. 그 애완동물을 자기 나름대로 키워 대전하는 시뮬레이션 대전 게임. 이 게임에는 2종류의 카트리지가 있어 어느쪽을 선택하느냐에 따라 아이템과 로보트, 이벤트가 달라진다.



강물 낚시3

●팩인 소프트 ●97년 9월 9일
●RPG ●3600엔

낚시를 RPG풍으로 즐기는 낚시 시리즈 최신작. 누나의 병을 고치기 위해 물고기를 잡는다는 내용으로 야생동물과의 전투도 벌이면서 계곡과 강으로도 간다. 4종류의 낚시 법을 고를 수 있다.



디노브리더

●J 윙 ●97년 8월 28일
●시뮬레이션 ●4800엔

공룡을 키우는 시뮬레이션 게임으로 최강의 공룡만이 받을 수 있는 '쿠'라는 칭호를 받는 것이 최종 목적. 칭호를 받기 위해서는 공룡에게 먹이를 충실히 주어 체력을 기르거나 적과의 전투를 반복해 키워야 한다. 케이블을 이용해 대전을 벌이거나 알과 공룡을 교환할 수 있다.



총평

지난 7월 19, 20일 거평 프레야에서 열린 네오지오64 신작 발표회와 킹오파 '97 경진대회는 게임 이벤트를 갈망해오던 아케이드 매니어들에게 큰 호평을 받으며 전체 게임 시장의 분위기를 아케이드쪽으로 바꾸어 주는데 한몫을 단단히 해냈다. 거기다가 스퀘어의 아케이드 참가와 코나미 최초의 격투인 파이팅 우슈 등의 등장은 올 하반기 게임 시장을 뜨겁게 달구어 줄 것으로 보인다. 그러나 이들에 대응할만한 3D 국산 격투 게임인 크사나의 소식은 이달에도 보이지 않는다.

게임 비하인드 스토리

해외 인터넷 정보에 의하면 이번 킹오파 '97 제작에 의외로 숨겨진 뒷 이야기가 많다. 첫 번째로 이번 KOF '97의 오프닝 콘티에 쿠사나기 쿄가 등장하는 부분은 KOF '95 개발 당시 삭제되었던 부분을 캐릭터 디자인만 바꿔 다시 사용했다는 것이다. 그리고 이번 KOF '97에서 사용 가능한 초필살기는 KOF '96에서 삭제된 초필살기가 다시 쓰였다는 것이다. 매년 시리즈 신작을 만들어내야 하는 부담감과 아이디어 부재에서 오는 고통으로 전작에서 삭제된 것을 재사용할 수 밖에 없었다는 것은 이해가 가지만 이런 악순환이 거듭되면 팬들도 외면하게 된다는 것을 명심해야 한다.



세가, 남코 격전지에 던진 스퀘어의 출사표!

"싸움꾼은 어디가 달라도 크게 다르다"

SQUARE

스퀘어하면 가정용 게임계는 물론 게임업계 전반에 있어서 그 이름을 모르는 사람은 없을 것이다. PS용 소프트로서 97년초 발매한 「FF7」은 밀리언셀러를 기록. 가정용 대형 소프트 메이커로서 스퀘어에 대한 유저들의 신뢰는 높다.

그런 스퀘어가 세가, 코나미 등 쟁쟁한 메이커들이 버티고 있는 아케이드 게임계에 출사표를 던졌다. 개발팀은 「토발 NO.1」, 「토발2」 등으로 익숙한 '드림 팩토리'. 과연 그들은 어떤 게임을 세상에 보여줄 것인지 자못 기대가 된다.

유저의 심판이 냉정한 아케이드 게임

"원래는 「토발2」 자체를 아케이드로 발매할 계획이었으나 기본적으로 그 게임은 아케이드를 의식하고 제작된 것이 아니기 때문에 상당히 난해한 작업이 될 수 있었다. 그런 여러가지 사정에 의해서 「토발2」는 아케이드로는 발매할 수 없게 되어 버렸기 때문에 완전히 처음부터 새롭게 개발하는 게임으로 아케이드계에 참가하고 싶었다"고 드림 팩토리의 한 관계자는 말한다.

드림 팩토리에는 원래 아케이드 개발에 관련되어 있는 팀원이 많았다. 가정용 게임에 손을 댄 그들이 다시 아케이드로 손을 뻗치는 진짜 이유는 무엇일까? 그것은 아케이드라는 것은 자신이 만든 게임을 유저들이 어떻게 즐겨줄 것인가를 오락실에서 직접 확인할 수 있다. 만드는 쪽으로서도 유저들의 평가는 상당히 중요하기 때문이다. 가정용에서는 유감스럽게도 플레이어의 느낌이 직접 와 닿지 않는다는 것이다.

전혀 새로운 게임성을 가진 에어가이츠

타이틀은 「EHRGEIZ(가칭 : 에어가이츠)」. 장르는 단순히 보기에는 격투액션처럼 보이지만 드림 팩토리는 이 게임을 전혀 새로운 장르의 게임으로서 인식되기를 바라고 있다. 지금까지의 어떤 격투 게임과도 다른, 전혀 별개의 형태를 갖춘 격투 게임을 그들은 추구하고 있는 것이다. 그냥 보기에도, 또 한번 플레이함에 있어서도 기본에는 존재하지 않았던 신선한 감각을 유저들에게 전해주려 하고 있다. 그 때문에 기존의 격투 게임에 항상 등장하던 '약속'(?)과 같은 커맨드를 일절 배제하고 전혀 새로운 조작 형태와 대전 방식을 제시하려하고 있다.

구체적으로 예를들면 현재의 격투 게임이란 언제나 상대와 상대가 밀착한 형태로 게임이 진행되어 간다. 그리고 2D에서나 3D에서도 화면은 캐릭터를 가로로 보고 있는 상태에서 촬영을 한다는 것들이다. 이 게임의 경우에서는 반드시 그렇게 정해진 틀은 없다. 플레이어는 필드 안을 자유자재로 움직여 돌아다닐 수 있는 것이다. 접근해서 싸움을 할 수도 있고 떨어져서 싸움을 할 수도 있다. 화면은 캐릭터의 움직임에 따라서 자유자재로 대응되어 간다. 기본적으로 플레이어는 마음대로 움직이고 자유자재로 대전한다는 것이 이 게임의 중요한 컨셉이 된다. 이런 이야기를 듣고 기존의 아케이드 게임으로 예를 든다면 기존 세가의 버철온과 같은 대전을 상상할 수 있다. 그러나 각 캐릭터의 스테이지라고 추측되는 이미지 CG를 보면 거기에는 여러가지 가능성이 내포되어 있다. 커맨드 입력에 의해서 가능한 필살기라는 컨셉도 가능하면 피하고 그것보다는 기본적인 액션 동작을 대폭 증가시켜 대전 방식의 폭을



정식 타이틀 로고는 아니고 이미지 로고라고 해석할 수 있다. 덧붙여서 타이틀의 「EHRGEIZ(에어가이츠)」란 독일어로 '야망', '야심' 등의 뜻을 가진 낱말이다.

넓혀간다는 것이다.

예를 들면 CG 중의 하나로 그물망으로 둘러싸인 스테이지가 있다. 그 필드 안에는 나무상자가 있지만 그것은 단순히 배경이 아니고 격투 중에 의미가 있는 장해물로서 존재한다. 캐릭터는 그 뒤에 숨거나 위에 올라갈 수도 있다. 또 그것을 잡아들고 상대를 공격하는 것도 가능하다. 플레이어의 자유로운 발상에 의해 대전을 할 수 있는 것이다.



나무상자를 들어올리는 것도 그물망을 사용한 공방도 예상되는 스테이지. 중앙에 서 있는 캐릭터의 정체는...

자유로운 필드에서의 신 격투

원래 대전 격투 게임의 매력은 자신이 좋아하는 캐릭터를 움직인다는 것이 아닐까? 그것이 최근에는 게임 시스템 상의 여러가지 제약이 추가되어 부자유스러운 면이 많이 존재했기 때문에 드림 팩토리는 다시 격투 게임의 원점으로 되돌아가 전혀 색다른 기획에 도전하는 것이다. 플레이어가 상상조차 할 수 없는 대전 방법을 채용한 「에어가이츠」에는 그만큼 자유로운 게임성이 내포되어 있는 것이다.

드림 팩토리는 게임의 세계관이나 캐릭터 설정, 하드웨어의 사양 등은 앞으로도 변경될 가능성이 높기 때문에 밝히지 않고 있지만 시대



벽, 울타리, 작은 농가, 그리고 강. 필드를 자유롭게 돌아다닐 수 있다면 격투 스테이지는 여러 곳에 존재할 것이다

배경을 근미래 또는 70년대 격투기 세계로 구상 중이고 캐릭터도 10인 정도로 모든 캐릭터가 각각 개성넘치는 격투기 또는 마술(?)을 가지도록 설정할 예정이다.

드림 팩토리



드림 팩토리의 대표 이시이 씨

남코에서 최초로 철권을 개발했던 스탭진들이 그동안 수많은 아케이드 게임의 제작 경험을 기반으로 설립한 회사. 96년 여름, PS용 소프트 「토발 NO.1」을 97년 봄 「토발2」를 제작하고 스퀘어의 히트 서드파티로 급부상. 이번에는 아케이드 게임계에서 돌풍을 예고하고 있다.

잠깐 ARC 비법

「더 하우스 오브 더 데드」의 변장술과 스코어 표시 방법

이 게임에 비법이 있다는 것을 아는 사람이 있을까? 어떤 상황 하에서 일정 커맨드를 입력하는 것으로 3개의 비법이 발견되었다.



변장한 톰과 G. 어딘가 어색해 보인다

변장 버전의 톰은 체크무늬 사냥 모자를 쓴 홈즈 탐정의 모습으로 등장한다. 또 G는 안경에 수염을 붙인 와트슨 경과 같은 모습으로 나타난다.

소피로 변한 버전에서는 두 사람 모두 완전히 똑같은 홍색의 옷으로 갈아입은 소피가 된다. 창문을 발로 차 깨뜨리고 총을 잡기도 하고 미로의 통로로 미끄러져 내려가기도 하는 등 보고만 있어도 왠지 웃음이 난다. 단 데미지를 받았을 때의 목소리는 톰과 G의 원래 목소리이다.

또한 게임 중에 리얼타임으로 스코어가 화면 상단부에 작게 표시되는 비법도 있다.



소피 버전은 더욱 심한 위화감이 느껴진다



한쪽 손으로 치마를 잡고 점프



라이프 아래쪽에 점수표가 나타나 있다

비법 커맨드

우선 코인을 넣어 스타트가 가능한 상태가 되게 한다. 애드버타이즈 데모의 「THE HOUSE OF THE DEAD」의 타이틀이 표시되고 있는 화면에서 좌우(1P와 2P)의 방아쇠로 커맨드를 입력한 후에 스타트 버튼을 누른다. 이렇게해서 게임이 시작되면 비법이 발생한다. 주의할 점은 커맨드를 입력하는 것은 타이틀 화면에서만 가능하고 다른 화면에서는 커맨드를 입력하고 스타트 버튼을 눌러도 비법은 실행되지 않는다.

1P가 변장한다	L-L-R-L-L-스타트 버튼
2P가 변장한다	R-R-L-R-R-스타트 버튼
1P, 2P가 함께 변장한다	L-R-L-R-L-R-스타트 버튼
1P가 소피가 된다	R-L-R-R-L-L-스타트 버튼
2P가 소피가 된다	L-R-L-L-R-R-스타트 버튼
1P, 2P가 함께 소피가 된다	L-R-R-L-L-R-스타트 버튼
게임 중에 스코어가 표시된다	L-L-L-R-R-스타트 버튼

ARC 연재

철권3와 함께 무더위를 쫓고 있는 T.H.G의

철권3



이달에는 유저들이 많이 선호하는 대중적인 캐릭터들을 위주로 대전 상황에 따라 효과적으로 사용할 수 있는 대전 팁과 공중 연계기 등을 집중 공개한다. 또 상대방에게 많은 공격을 당했을 때 도리어 상대 캐릭터에게 큰 데미지를 줄 수 있는 반격기에 대해서도 알아본다.

※ 글:철권3 배틀 팀 T.H.G

※ 기판 협조:게임센터 자유시간

ARCADE

■ 제작사: 남코

■ 장르: 격투 액션

■ 난이도: 상

철권 3의 대전 팁

기본 조작

▲	일어나는 도중에 입력	#	입력유지
▼	앉는 도중에 입력	+	동시사용
~	연속입력	LP	왼손
RP	오른손	LK	왼발
RK	오른발		

지상 대전 시

우선 지상 대전은 말 그대로 움직이면서 대전하는 것인데 이때 가장 중요한 것은 자신만의 공격 패턴과 거리라고 할 수 있다. 여기서 소개하는 대전 방법은 조금 개인적인 것 같지만 대부분의 팁배틀 유저들이 인정한 것이므로 의심하지말고 한번 사용해 보도록 하자.

각 캐릭터마다 축이동 시 움직임이 빠른 캐릭터와 느린 캐릭터가 있습니다. 니나, 로우, 진, 샤오유, 화랑 등은 빠른 편에 속하며 헤이하치, 브라이언 퓨리, 요시미츠, 킹 등은 보통에 속하며 폴,쿠마, 건잭 등은 느린 편에 속한다고 볼 수가 있다. 지난번에도 언급했지만 슬라이딩 대쉬가 들어가는 캐릭터는 캔슬과 축이동 캔슬을 연속적으로 사용해서 상대방의 공격권 밖에 자신이 있도록 하는 것이 중요하다. 그러던 중에 상대방의 공격이 나오면 자신은 이미 그 상대방의 옆에 있게 된다. 다시 말하면 공격은 앞으로만 진행이 된다는 것이다. 상대 캐릭터는 앞으로 진행을 하고 자신의 캐릭터는 그 옆으로 살짝 피하게 되는 것이다. 자신의 캐릭터가 상대방의 옆을 바라보고 상대방은 내가 있었던 곳을 바라보게 되기 때문에 쉽게 상대방을 제압할 수 있는 것이다.

이것이 바로 거리를 잘 생각해서 유지시키는 것이다. 축이동이란 아주 근거리에서는 상대방의 바로 측면에 있게 되고 조금 먼거리에서는 상대방의 공격권 내에 있기 쉽다.





가드 불능이다. LK 차기 후 가드되면 풍신, 통발 등이 콤보이다 (어퍼도 미친거지)



또 축이동에서 중요한 것은 방향이라고 할 수 있다. 1P에서는 위쪽 축이동을 하고 2P에서는 아래쪽 축이동을 주로 하는 것이 좋다. 나락, 붕권, 풍신권, 나살문 등 거의 모든 기술을 효율적으로 피할 수 있다. 그러나 니나의 디바인 캐논과 몇몇 기술은 그와 반대쪽으로 축이동을 해야 된다. (그래도 디바인 캐논은 회피하기가 힘들다) 그리고 낙법의 방향도 중요하다. 1P쪽에서 다운공격을 피할 때는 RP로, 2P쪽에서는 RK로 해야 잘 피할 수 있다. 특히 진의 공중연계기로 나살문을 가격당한 후에 파쇄축은 절대로 피할 수 없는 것이 아니고 위와 같은 낙법으로 피할 수 있는 것이다. RP는 위쪽으로 많이 이동하는 것이고 RK는 아래쪽으로 많이 이동하는 것이다. 누워있을 때 옆구르기도 방향이 중요한데 낙법과 같은 원리이다. 지상 대전 시 또 하나 중요한 것은 바로 상대방의 가드를 흔들리게 하는 것이다. 이것 역시 캐릭터마다 조금씩 다른데 우선 헤이하치의 →LP, ←RP 중에 두번째인 RP를 가드해도 상대방이 흔들리게 된다. 이것을 연속으로 빠르게 써주면 상대는 거의 움직이질 못한다. 간혹 하단 LP로 반격하는 사람들도 있는데 이때는 백대쉬 후 풍신권 등을 사용하면 유효하다. 가드데미지 있는 곳에선 정말 극악의 공격이다.

킹의 ↙RP 역시 가드해도 가드가 순간적으로 풀리게 된다. 이렇게

다양한 공격을 시도해서 순간풀림을 만든 후의 접근전을 펼친다. 대부분이 잡기를 의식해서 앉기 동작이 많아진다. 이때에는 빠른 띄우기 공격을 해야 한다. 그렇지 아니면 AP, LP(킹)같은 공격을 사용해도 좋다. 또 하나는 오른 어퍼이다. 이것은 카운터로 맞았을 때 대부분이 공중에 뜨게 되고 보통 히트 시에는 얼굴을 감싸쥐고 뒤로 물러서게 된다. 만약 진, 헤이하치라면 길게 대쉬해 풍신을 쓰고 니나라면 디바인 캐논을 시도하면 좋을 것이다.

그 외에 날라차기(러쉬 중 LK)를 이용한 것들이 있는데 예를들어 쿠마로 날라차기를 상대가 방어했을 때 AP를 하면 가드 불능이다. 진으로는 날라차기를 가드하게 하고 나서 통발이 가드 불능기로 들어간다. 전작에서도 이런 식의 공격이 있었는데 3에서도 역시 가능하게 되었다.

캐릭터마다 사정거리가 길고 빠른 공격을 해 주면 된다. 오른어퍼 보통 히트와 같은 효과를 주는게 몇몇 캐릭터의 RK 카운터이다. 니나, 화랑 등이 그런 것이다. (다른 몇몇 캐릭터의 RK 카운터는 공중에 뜨게 된다)

이런 것 역시 가드 딜레이를 주는 공격을 자신이 잘 알고 사용해야 한다. 이 외에 가드 캔슬이라는 것이 있는데 가드하자마자 공격, 잡기, 축이동을 하면 된다. 상대의 공격이 딜레이가 클 경우에 사용하면 상대가 가드를 하지 못한다.

예를들어 진의 나살문의 두번째 펀치를 막자마자 축이동을 하면 세번째 펀치를 피할 수 있다. (연속적으로 사용하는 나살문이다) 진으로 폴의 붕권을 막고 가드 캔슬 초풍신을 하면 폴이 가드를 하지 못한다. 니나의 디바인 캐논을 막고 초풍신을 해도 가드 불능이다.



히트 시 지상콤보이며 ↓방향으로 내리면 그대로 눕는다



마지막으로 도발에 대해서 알아보도록 하자. 철권3에서는 대다수의 캐릭터들에 도발이 있는데 각자 그 특성이 다르다. 샤오유는 도발이 무려 2개나 있는데 기추장을 맞추면 자동으로 나올 때도 있다. (카운터 히트나 크린히트 시) 게다가 진의 절대무적 방어와 같이 중상단 무적 판정도 있다. 쿠마, 헤이하치, 줄리아 창 등의 도발은 도중에 캔슬이 가능하기 때문에 방심하고 다가오는 상대에게 기습 공격이 가능하다. (참고로 줄리아 창의 도발은 일정 시간이 지나면 캔슬이 불가능하므로 유의해야한다)

진의 절대 무적 방어와 니나, 로우, 화랑의 초필살기 캔슬도 도발급에 들어간다. 브라이언의 도발은 공격 판정이 있다. 다가오는 상대에게 강력한 공격을 할 수가 있는데 도발은 강력한 연계기를 맞춘 후에 사용하면 상대에게 큰 정신적 데미지를 안겨주기 때문에 대전시 꼭 필요하다.

공중 대전 시

격투 게임에서는 상대를 공중에 한번 띄웠다하면 확실한 데미지를 줘야한다. 시리즈가 진화하면서 공중 연계기의 데미지가 점점 약해졌지만 그 중의 철권은 공중 연계기로 먹고 산다고 해도 과언이 아닐 이다. 3부터는 더욱 빨라진 기상과 낙법이 있기 때문에 다운공격이 잘 들어가지 않는 편이다. 그러나 다운공격 대신에 낙법을 노려서 공격을 할 수도 있으므로 더욱 다양하고 재밌는 대전을 할 수 있다. 예를 들어 진으로 풍신권, 잽, 나살문의 콤보를 쓰고 파쇄축을 한다고 가정했을 때 상대가 그것을 피하지 못한다면 계속 사용해도 좋으나 어느 정도 실력이 있는 상대라면 그것을 피할 것이다. 이때는 파쇄축 대신 대쉬하고 상대가 하는 낙법의 반대 방향으로 축이동한 후 나락, 통발, 잡기 등을 써주면 된다. 또 귀신멸렬(초필 1회전)을 쓴다면 상대에게 정신적 데미지까지 줄 수 있다.

헤이하치로는 더 유용한 방법이 있는데 풍신권(귀신권), 풍신권, 나락쓸기 두번 뇌신권. 이 연계기는 아주 강력한 반면에 낙법하면 나락쓸기가 들어가지 않는 단점이 있다. 그러나 나락쓸기 대신에 초필살기를 쓰면 상대가 낙법을 할 경우 거의 100% 맞게 된다.

상대가 가만히 누워있어서 초필살기를 맞지 않는다고 해도 후속 공격을 거의 당하지 않기 때문에 손해볼 것은 없는 방법이다. 단, 남발을 해서는 안된다. 그러나 건책, 오우거2, 쿠마같은 캐릭터들의 경우는 자주 사용해도 상관없다. 이들은 낙법을 해서 그냥 누워있어도 맞게 된다. (배가 나와서)

참고로 COM을 1분대에 깨는 방법이 있는데 시작하자마자 풍신권으로 띄우고 초필살기를 하면 된다. 에너지량이 보통인 곳에서는 한방에 갑니다. (타이밍이 중요)

공중연계기로 데미지를 많이 주는 것도 좋지만 후속 공격이 쉬운 보통의 공중연계기를 쓰는 것이 더 유용하다.









추가 공중연계기와 대전 시의 팁

우선 고난이도인 것과 난이도는 떨어지지만 데미지가 강한 것을 다시 선보이기로 하겠다. 우선적으로 각 캐릭터마다 띄우기 공격이 무엇인지 잘 숙지해 두도록 하자.

화랑



지상 연속기

먼저 화랑의 기술이 나갈 때 상대의 공격보다 우선권을 가지는 것에 중점을 두었다. 계속적으로 나가기도 하며 끊어지더라도 상대가 반격하기 어려운 공격이다. 상대의 실력이 중급 이상이라면 충분히 끊을 수 있다. 하지만 유일하게 10단의 개념을 깨고 만들어진 기술이다.

왼 스텝

가장 기본적인 패턴이며 자신만의 기술도 사용이 가능하다. 또한 가장 중요한 부분이 되고 상대를 이지선다에 빠뜨릴 수 있는 용이한 기술이 된다. 또 플라밍고 상태에서 잽을 넣었을 경우는 상대의 기술보다 우선권을 가진다. (화랑이 가드되거나 다시 플라밍고를 잡기 전까지)



플라밍고 중 잽, 일명 무적의 손



RK한 후 플라밍고 중에





RP펀치의 우선권. 상대의 상단으로 반격이 불가능하다.

(우선권)		
LK. LK. LK. RK(F).RP.	RK→. RP	(RS)
(RK)	RP.	(RS)
	RP.LP	(RS)
	RP.LP.LP	(LS)
	RK→. LP.	(LS)
	잡기.(실패 시에는 LS)	
	→LK. ↓RK.	(LS)
	→LK. ↓LK.	(LS)
	→LK. →LK.	(RS)
	→LK.LP.	(LS)
	→LK.RK.	(RSF)
	→LK.←LK.	(LS)
	→LK.←.LK(RK)	(LS)
	→LK.←.LP(RP)	(LS)
	→LK.RP.	(RS)
	→RK~RK.	(RS)

(RS)후에 연결기
→LK.LK.LK.RK(F)(etc...)

(LS)후의 연결기
1.LK.LK.LK.RK(F)(etc...)
2.→LK(LSF).LK.LK.RK(etc...)

라고 볼 수가 있다. 어쩌면 매우 복잡해 보이지만 약간의 연습만 있으면 충분히 마스터 할 수 있다.

지상 콤보

한번 맞으면 가드가 되지 않는다. 이것을 이용한 콤보들이다. 하지만 상대가 잘 맞아주지 않는다는 것쯤은 누구나 잘 알고 있을 것이다. 약간 실패할 확률이 있지만 사용하기에 유용한 기술들을 뽑아 보았다.



카운터 시에 주춤거리며 물러설 때 →→RK를 히트

LP(카운터 히트시)	잡기.LP~LP.LP~RP.
RK(카운터 히트시)	→→RK.(상대의 등 뒤로 간다)
	→↓↙RK.(아주 가까울 때)

오른 스텝 중	→LK.(카운터)	↓RK.
	→LK.(카운터)	←LK.
	→LK.(카운터)	↓LK.
	→LK.(카운터)	RK.
	→LK.(카운터)	LP.orRP
	→LK.(카운터)	LK.
	→LK.LP(LP카운터시)←RK	
	(플라밍고 후) RP.(카운터)	RK→.RP
		RK→.(카운터)LK.
		RK→.(카운터)↓RK

등이 있다. 그리고 오른발 플라밍고 중에 RK 카운터가 작렬하면 일단은 주춤거리게 되는데 그때 나오게 되는 콤보들도 있다.



카운터로 맞으면 주춤거린다

RK -	↗LK. RK. LK
	↙LK + RK
	→→RK. LK
	→LK(F).RK
	→LK.←LK

등이 있다. 그 외에 발견되지 않은 콤보들이 무수히 많을 것이다. 그리고 발차기 LK.LK.LK.RK. 도중에 세번째 LK에서 카운터를 맞추게 되면 세번째 LK부터 RK(F).LK를 콤보로 맞출 수 있다. 적응이 되기 시작했다면 RK(F)다음 잽으로 넣어 연계기로도 들어갈 수가 있다. 여기서 조심해야할 것으로 LK가 콤보가 안되었는데도 들어갔다면 아마 적지 않은 손해를 볼 수도 있다.

견재킥 콤보

견재킥을 맞추면 상대가 돌아가게 된다. 그러나 실패할 확률 또한 높다.

←RK(카운터) 뒤로 돈다 - ☆ →LK.LK.LK.RK.RK.(기본 구성도)

위의 그림에서 ☆표시 후에 자기 만의 패턴을 넣어 보자.
바로 이것이 ROUND 1을 승리로 이끄는 비결이다.

기상발차기

다운 시에 쓰이는 연타 공격이다. 기회가 많지는 않지만 한번 사용하게 되면 멋진 공격이 되므로 배워둘 만하다.

다운시- 기상 하단 발차기 - RK올려-윈 어퍼 - ↓RK.RK.
다운시- 기상 하단 발차기 - RK올려-윈 어퍼 - LP~RP~RK.or(LK)

앞으로 하단 발차기에 초점이 맞춰지면 더 많은 연계기가 나오리라 기대해 본다.

기상발차기

화랑도 무신류 캐릭터처럼 일명 623 대쉬가 존재한다 그 대쉬를 →↓↘←(캔슬)로 하는데, 도중 ↑Or↓ 횡신과 함께 →→Or←←로 상대를 교란시킬 수도 있다. 도중에 플라밍고를 섞어가면서...

공격과 방어를 위한 기본 패턴

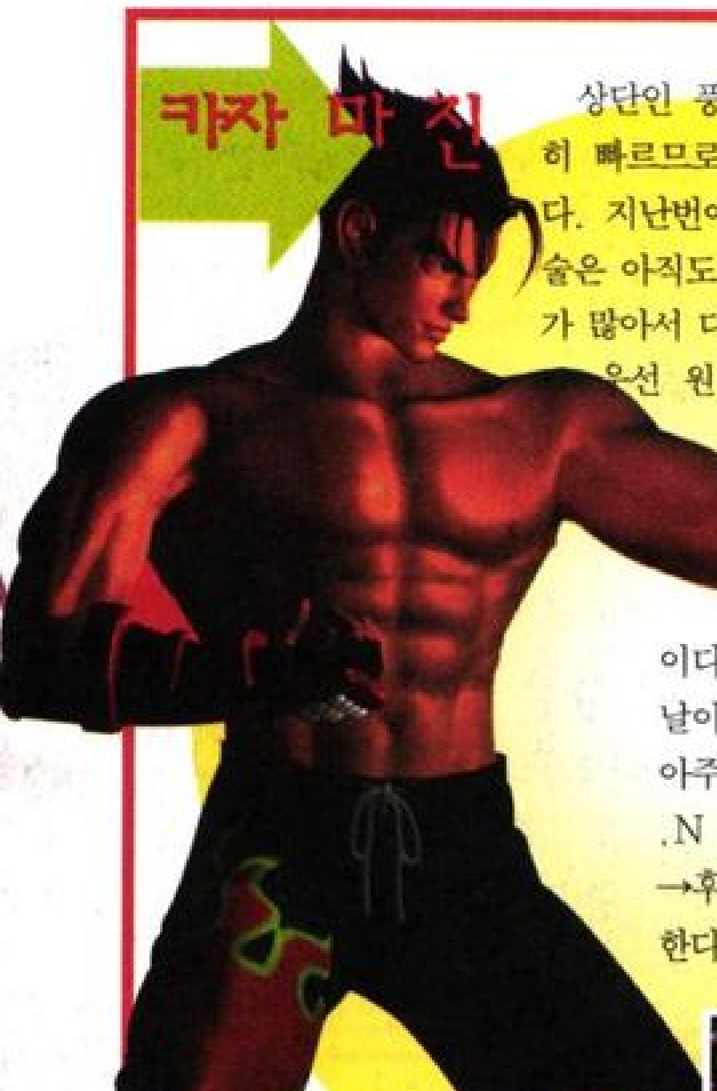
→↓↘←.	① LK+RK.(빠르게)횡신.
	② LK+RK.→LK.(후속타)
	③ →↓↘←
	④ →→(잡기)or(←,→LK(F))
	⑤ ↑ or ↓횡신.
	⑥ →↓↘RK.

→↓↘←.	① LK+RK.(빠르게)횡신.
	② LK+RK.→LK.(후속타)
	③ →↓↘←
	④ →→(잡기)or(←,→LK(F))
	⑤ ↑ or ↓횡신.
	⑥ →↓↘RK.

기본적인 패턴이다. 이 정도의 패턴을 이용해서 자기만의 독보적인 딜레이를 잡을 수 있는 움직임을 연구해 보자. 더욱 더 많은 움직임이 나오리라고 본다.



카자마 진



상단인 풍신대신에 통발이란 기술이 상당히 빠르므로 상호 보완이 된다고 볼 수 있다. 지난번에 최초로 소개한 초풍신이란 기술은 아직도 구사하기 힘들다고 하시는 유저가 많아서 다시 소개해보도록 하겠다.

우선 원래의 풍신입력은 →, N ,↓,↘ 이다. 그러나 히트하더라도 멀리 날아가 버린다. 초풍신이란것은 아주 빠르게 나가는 풍신으로 → ,N ,↘이다. 쉬운 입력을 위해서는 →후의 중립에서 버튼입력을 미리 한다는 느낌으로 하는 것이다.



○ 초풍신. 대단히 빠른 기술



데미지의 차이를 느낄 수 있는 콤보





기상 어퍼 - RK - 대종 떨어뜨리기
풍신권(기상 어퍼) - 무릎치기 - 귀신목 떨어뜨리기 - 파쇄축
나락쓸기 - 나살문
기상 어퍼 - 더블 마신권 - 나살문
상대의 배후에서 나락쓸기 - 백로유무 3단 - 나살문

한번 대전 시에 사용할 만한 기술을 몇가지 소개하면 LP. LP.RP. ↓LP.RK. ↓RK.LP 등을 번갈아가면서 사용하다가 가끔씩 디바인을 넣자. 아주 단순한 것 같지만 니나의 이 기술들은 의외로 좋은 연결 기술들이다.

축이동 중의 쌍장도 좋은 편이다. 왜냐하면 딜레이가 적고 가드해도 상대방이 밀려나가기 때문이다. 물론 히트하면 더욱 좋고 말이다. 니나의 축이동 기술은 상당히 좋은데 거의가 단발형의 공격이다. 그러나 상대방에 히트될 때에는 추가 기술이 들어가기가 쉬운데 이유는 축이동 기술을 맞으면 그 자리에서 가드가 풀린 상태로 무방비가 되어버리기 때문이다.

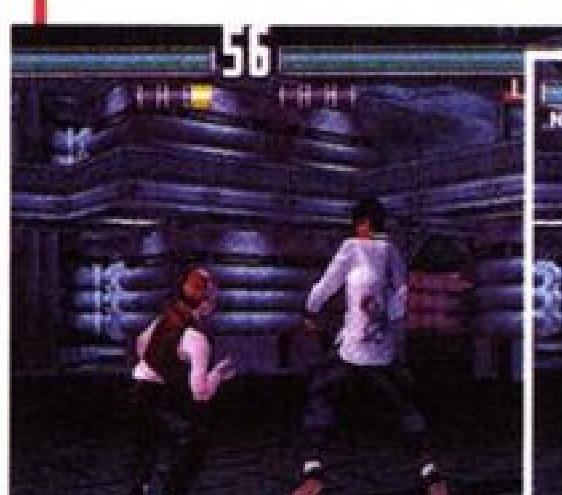
니나 윌리암스



니나는 견제 기술이 상당히 좋은 편이다. 단타 공격을 상.중.하를 적절히 사용하면서 접근한다면 (딜레이가 적으므로) 대전하는 데에 있어서 의외로 어려운 상대가 될 것이다. 우선 견제 기술로는 서서 LP와 ↘LP.RP와 ↓LP.RK와 ↓RK.LP가 있다. 서서 LP같은 기술은 딜레이 시간이 거의 없이 빠르므로 거의 모든 기술을 커트시키는 효과가 있다. LP가 히트하면 후속 기술로 LP. RP가 콤보이다. 니나의 LP와 비슷한 속도로 나가는 캐릭터들이 몇명 있는데 그들이 같은 LP로 커트하려고 할 때에 디바인을 넣어주면 상당히 좋다. ↘LP.RP 등을 같이 사용할 경우 상대방이 서서 가드하는 경우가 많아지므로 그럴 경우는 ↘↘RP와 같은 커맨드 잡기를 하면 좋다. 잡히면 당연히 다운 밟기는 콤보이다. 장악대쉬 후의 독가스나 디바인. 커맨드 잡기 등을 바꾸어서 사용하면 아주 좋은 이지선다의 공격이 된다. 결론적으로 니나는 견제기술에서 공격으로 이어져 이지선다로 이어가는 것이다. 디바인이나 어퍼 등으로 상대방을 띄운 후의 기술 등은 이미 지난호에 소개한 것을 참고하시고 계속해서 대전 팁을 설명하도록 하겠다. 일어나는 상대방을 공략하는 것도 굉장이 좋은 대전 팁이다. 디바인 공격이 축이동 중의 상대방을 견제하거나 띄우기가 좋으므로 자주 사용하도록 하자. 그러나 남발하면 역시 좋은 상황은 연출되기 힘들다. 사용하더라도 가드는 시키도록 하자.



○ 잽 히트 시에 거리만 가까우면 원투가 콤보이다



단타의 유용성이랄까?



횡신 쌍장 중

브라이언 퓨리



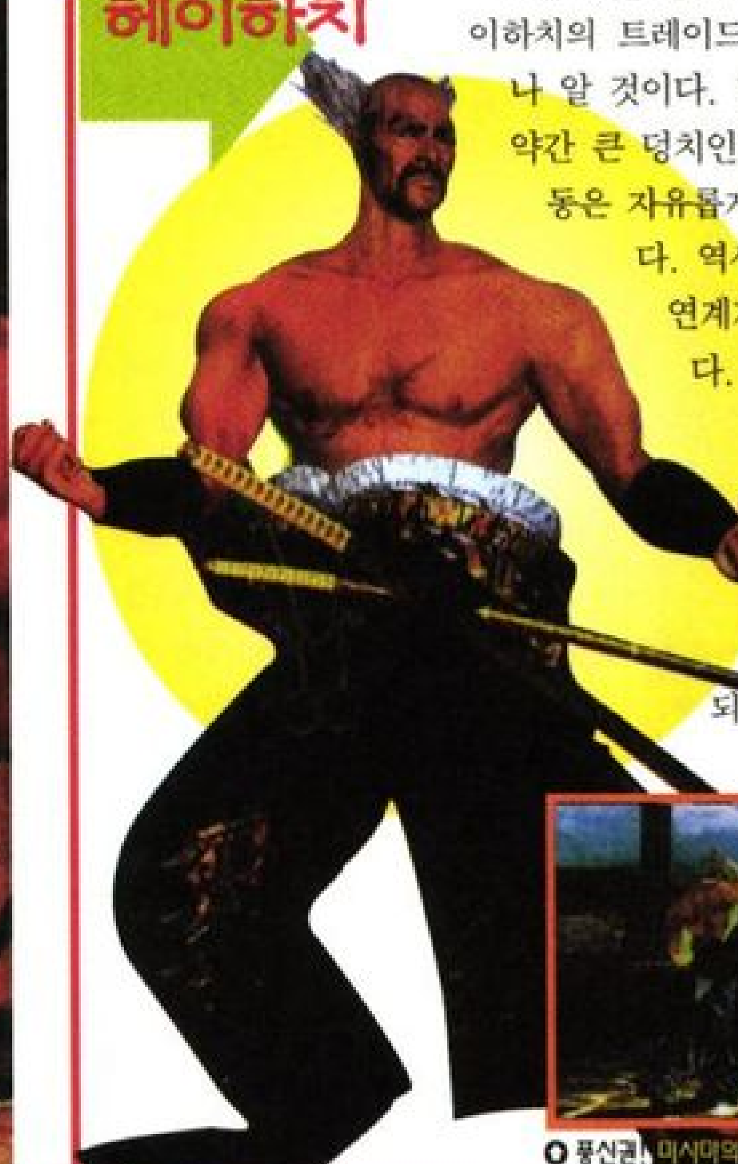
강렬한 인상의 브라이언은 조금 사용하기 힘든 캐릭터라 할 수 있다. 주로 단발기의 강한 기술을 많이 지니고 있는 편이므로 이것들을 그때그때 상황에 맞게 잘 사용하면 효과적이다. 우선 어퍼류의 기술이 많다. 축이동을 해서 사용하는 방법과 슬라이딩 대쉬를 이용해서 사용하는 방법이 있는데 기상 무릎치기와 슬라이딩 대쉬, 무릎치기 등을 카운터로 맞춰보자. 그러면 상대방은 배를 움켜쥐면서 그로기 상태가 된다. 그때에 ↗RK이나 기상 왼어퍼를 사용하면 콤보이다. 그 후속타로 원펀치, 스트레이트펀치(→→RP) 등이 들어간다. 상대방이 다운이 된 상태에서 접근하여 ↘N RK를 상대방이 일어나다가 맞을 경우 원펀치, 스트레이트 펀치 또는 무릎치기, 원펀치, 스트레이트 펀치 등이 연계기로 들어가기도 한다. 이것을 대비해서 앉는 상대에게는 ↘N LK을 넣어도 좋다. 브라이언은 LP,RP,LK과, LP,RP,LP,RPLP,RPLP,RK, LK,RP,LP,RP, LK,RP,LP,LK 등을 바꾸어 가면서 사용한다면 좋은 연결 기술이 된다. 그러다가 가끔 상대방이 앉는 타이밍을 보인다면무릎치기나 ↗RK 등을 써서 연계기로 이어갈 수도 있다. 왠만하면 공중에서 원펀치(LP)와 스트레이트 펀치 등은 거의 들어가는 편이며 조금 더 데미지를 줄 경우는 ←RP,LP,RP 또는 RP,LP,RK 등을 사용해도 된다. 그러나 기술이 조금 느리게 나가므로 공중에서보다 조금 높은 상태에서 맞추는 것이 좋다.

기타 연계기술을 보면 ↗,RK이 히트하면 앉아서 원펀치(일명 짠손) 기상 무릎차기, 원펀치, 스트레이트 펀치가 콤보이다. 또 다른 콤보 하나는 오른어퍼가 히트하면 왼 펀치가 맞는다. 모두 알다시피 브라이언은 왼 어퍼가 띄우기 공격이다. (왼손잡이인가?) 다운시키지 않는 어퍼류는 슬라이딩 대쉬 어퍼와 뒤 피하기 어퍼류이다.

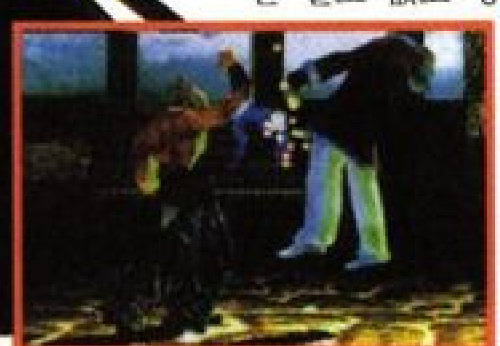


잡기류 중 상당히 강력한 잡기에 속하는 브라이언의 잡기

헤이하치



우선 중단 판정의 풍신권이 바로 헤이하치의 트레이드 마크인 것은 누구나 알 것이다. 다른 캐릭터에 비해 약간 큰 덩치인데도 불구하고 축이동은 자유롭게 구사가 되는 편이다. 역시 띄운 후 들어가는 연계기가 역시 환상적이다. 우선 전작의 천발도 역시 가능하다. 그러나 전작보다 선입력이 조금 빨라야 가능하게 되어 있다. 견제기술은 별로 없고 상대방의 딜레이를 노려서 나락이나 풍신으로 맞받아 치는 것이 훨씬 유용할 것이다. 대체로 파쇄축은 낙법이 가능하기 때문에 잘 들어가지 않으나 후속기술로 상대방을 뒤집어지게 해야만이 낙법 불가 상태가 되는 것이다. 기타 측면 잡기가 성공을 했을 경우 뒤로 돌아서 일어나려는 상대방에게는 대부분이 뒤로 돌아서 일어나는 경우가 많다. 기와 봉권이 잘 맞는다. 아니면 더블어퍼 역시 히트가 잘 되는 편인데 구르다가 맞을 경우는 공중에 뜬다. 그 후에 연계기가 가능하다. 그러나 상대방이 머리쪽을 자신에게 향한 채로 뜨므로 정상적인 연계기에서는 조금 다르다. 구르다가 자주 맞게 되면 상대방은 누운 채로 있는 경우가 종종 있는데 이때는 나막신 밟기를 쓰자. 그러면 상대방은 금방 일어나게 된다. 밟자마자 기와봉권이나 더블어퍼를 쓴다면 거의 K.O 직전일 것이다. 그 외에 ←RP는 축이동을 하는 상대방을 따라가서 히트한다. 속임수 공격 중에 →,LP,←RP를 연속적으로 사용하자. 이것을 다른 기술로 커트하려다가는 두번째에 오른 돌려치는 기술에 카운터로 명중이 된다. 2번정도 쓰다가 →,→,LP+RP의 박치기나 풍신,오른어퍼 등을 사용하고 더블어퍼를 써도 좋다. 상대방이 가드하면 어느정도 뒤로 물



풍신권! 미시마의 모든것



풍신권, 뇌신권의 히트

귀신권 - 풍신권 - 돌려차기 - 파쇄축 ('귀풍돌파'라 불리는 최강연계기)
귀신권 - 풍신권 - 하단돌려차기 - 파쇄축
(위의 연계기들은 풍신권을 맞고 상대가 뒤로 넘어갈 때 가능하다)
(풍신이 공중에 있는 상대방의 머리쪽에 맞아야만이 뒤로 넘어간다)
풍신권(귀신권) - 쌍장 - 풍신권(귀신권)
풍신권(귀신권) - 쌍장 - 뇌신권
풍신권(귀신권) - 잽 - 잽 - 잽 - 잽 - 풍신권

철권3의 반격기

반격기라는 것은 그동안 격투 게임에서 활성화되지 못했던 기술 중에 하나라고 할 수 있다. 그 반격기의 종류가 본격적으로 구체화된 게임은 역시 철권3라고 할 수 있다. 자 그렇다면 반격기란 도대체 무엇일까? 이것은 말 그대로 상대방의 공격을 되잡아서 상대방에게 도리어 데미지를 주는 공격이다. 철권3에서 반격이 되는 것들을 조금 살펴보도록 하자. 우선 니나, 폴, 진의 반격기는 중단과 상단의 공격을 커버할 수 있고 손공격이나 발공격 등도 모두 가능하다. 또 필살기도 물론 가능하다. 단 관절기는 제외가 되었다. 예를들어 팔꿈치 공격이나 무릎공격 등인데 킹의 경우는 중단과 상단의 발공격만을 잡아낼 수 있다. 또 왼발이냐 오른발이냐의 따라서 데미지가 달라지기도 한다.그렇다면 반격기가 없는 캐릭터라고해서 그냥 당하는 것만은 아니죠. 반격기를 다시 반격할 수도 있다고 지난호에서 설명한 바 있다. 이것은 간단히 말해 반격당하기 쉬운 공격에 입력을 미리 해두는 것이다. 고수급의 배틀팀들은 반격이 잘되는 기술에는 미리 반격기, 카운터, 반격기를 넣으면서 대전을 하기도 한다. 이것은 상당히 놀라운 발상이기도 하지만 엄청난 체력 소모를 가져오기도 한다. 그 외에도 몇몇 캐릭터에 한정되어 반격이 되는 기술도 존재한다. 모두 알겠지만 니나의 따귀 치는 공격은 여자 캐릭터에 한해서 RP로 반격이 된다. 헤이하치의 박치기 공격 역시 박치기 반격이 존재한다.

그런데 색다른 반격기도 존재한다. 그것은 바로 커맨드 잡기를 반격기로 잡는 것이다. 니나의 ▲LP+RP도 반격기에 잡히고 킹의 연속잡기 종류도 반격기에 잡히게 된다. 이것은 몇몇 캐릭터의 커맨드 잡기에만 해당된다.

TEAM BATTLE

여름방학이 되서 팀배틀이 더욱 활기를 띠고 있다. 지난호에서 소개한 버철 파이터 3 제 2회 메가 배틀에 이어 이번에는 철권 3 경진대회가 열릴 예정이다. 여름방학에 특별한 계획이 없는 챔프 독자들에게 팀 배틀을 권하고 싶다.

나우누리 게임기 동호회 VG배 철권 3 경진대회

- ♣ 취 지 : 전국 철권3 동호인들의 친목 도모와 최강자 선발
- ♣ 일 시 : 1997년 8월 15, 16, 17일
  - 15일 - 배틀 팀 예선
  - 16일 - 일반인 예선
  - 17일 - 결선
- ♣ 장 소 : 메가존 (지하철 3호선 양재역)
- ♣ 참가 자격 : 철권을 할 수 있는 분들이라면 누구나
- ♣ 방 식 : 3인 1조의 팀배틀 방식, 일반부와 배틀팀 분리
  - 예선 15판, 본선 20판
  - 시간 : 30 - 40 에너지 최대, 버철파이터 스틱 배제
  - 가동 기계 대수 : 3 -4 세트
- ♣ 참가 신청 : 나우누리 VG동 건의 게시판(6번)
- ♣ 참 가 비 : 10,000원(3인 1조)
- ♣ 예상 참가 인원 : 150명
- ♣ 연 락 처 : 나우 VG동 시삽 이성호(나우id: 사라사) 015-973-4766

철권3 배틀팀 소개
폭풍전야

철권3가 등장한 후에 만들어진 팀으로 비록 오래되지는 않았지만 신생팀 중에는 가장 많은 활동을 하고 있습니다. 한때는 신생팀 중 최강이라고 불린 적도 있습니다. 4호선 총신대역 부근에 있는 우주 오락실이 저희의 본거지입니다. 현재는 성남 지역의 신생팀이었던 C.T.S.와 합쳐서 거대팀이 되었습니다.

우리팀을 소개합니다

자신이 소속되어 있는 배틀팀을 팀배틀 소식통에 소개하고 싶은 분들은 팀 소개서와 팀원 전체가 함께 찍은 사진을 아래의 주소로 보내 주십시오.

■ 보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 '팀배틀 소식통' 담당자 앞

☞ PC통신을 이용하실 분은 아래의 ID를 이용해 주십시오.
※ 천리안/하이텔 ID :champg
※ 나우누리 ID : 네모네모

❖김성철 (나우 id: heihachi)
주 캐릭터는 사오유였는데 요즘은 카자마 진으로 맹훈련 중인 성남 지부의 팀장이다.

❖팀장 김진욱 (나우id:blakdrgn)
이 팀의 팀장이면서 폭풍팀의 최고 변태 캐릭터이다. 자칭 미소녀라고 한다. 주 캐릭터는 안나이지만 요즘은 카자마 진도 자주 사용한다.

❖하은식 (나우id:terrys, 특별부록)
주 캐릭터는 킹이고 안산이 사는 팀원으로 안타깝게도 얼마 후에 입대할 예정이다.

❖강형구 (나우 id:bat.is)
신입 회원으로 현재 킹과 로우에 몰두하고 있고 폭풍의 제 2대 킹으로 불리우고 있다.

❖팀원 정호일 (나우id:dvdragon)
요즘은 상용 게임을 제작하고 있지만 아무리 바빠도 배틀에 언제나 참가하는 열성맨이다. 주 캐릭터는 폴이고 로우와 요시미츠로도 좋은 성적을 거두고 있다. 최근에는 건강을 집중적으로 키우고 있는데 그는 폭풍의 특훈맨으로도 유명하다. (그의 폭풍의 특훈이란 날을 잡아서 오락실에서 밤을 새우는 것이란다)



❖류성환 (나우id: sooya88)
자칭 퐁.퐁 세금맨이다. (세금맨이라는 의미는 맨날 지면서 돈만 넣어대는 사람을 뜻함) 주 캐릭터는 샤오유와 폴 등이다. 류성환 군의 특징은 헤어 스타일이 잔디(?)라는 것이란다.

❖이성호 (나우id: 사라사)
현재 나우누리 게임기동(VG)의 시삽을 맡고 있다. 주 캐릭터는 로우(사실 로우 이외에는 하지 못함). 자주 안 보이다가도 배틀 때만 되면 슬그머니 나타나는 유령 팀원.

❖윤홍규 (id:소라c)
우리팀의 최고수이다. 주 캐릭터는 로우이기 때문에 닉네임 또한 폭풍 로우라고 불리운다. 부 캐릭터는 니나와 레이를 자주 사용한다.

❖하은식 (나우id:terrys, 특별부록)
주 캐릭터는 킹이고 안산이 사는 팀원으로 안타깝게도 얼마 후에 입대할 예정이다.

❖노광래
얼마 전 군대에 간 노광래 군은 원래는 E.T.M팀이었고 입대 전까지 폭풍전야에서 활동했다. 주 캐릭터는 진, 로우, 레이 등등

❖이상곤 (나우 id: 쉽벡 새도)
현재는 군대에 있는 팀원으로 국내 화랑 최고수 5인방 안에 드는 실력파. 오우거1을 손수 개척하기도 했으며 입대 전까지는 우주 오락실의 죽돌이로 유명했다.

❖이환규
신입회원으로 버철 파이터2의 W.R.F팀의 일원이었지만 지금은 철권에도 맛을 들였다. 주 캐릭터는 진. 일명 귀살진의 원조이다.

❖ 최종율 (나우 id:cjy3010)
폭풍전야 팀의 막내로 현재 철권3 배틀 팀원들 중 가장 나이가 어릴 것이다. (중학교 1학년생)
주 캐릭터는 진, 폴, 요시미츠, 킹 등등

❖최성민 (나우 id: anywere)
철권에 상당한 감각을 타고난 팀원으로 주 캐릭터는 레이 우롱이고 요즘은 니나에도 몰두하고 있다.

❖박준환 (나우 id: 쭌도리)
미국 L.A에 거주하고 있는 팀원으로 가끔 귀국할 때마다 배틀에 참가하는데 상당한 수준이다. 미국에서는 흑인들 사이에 공포의 대상.

포켓 몬스터 카드

-제 4회-



이달의 포켓 몬스터 코너에서는 지난호에 이어서 각 카드별 특징과 진화 카드에 대해 소개한다.
포켓 몬스터 카드의 국내 발매일에 다소 지연되고 있지만 카드 발매 전에 꾸준히 예습을 해 두는 것도 좋을 듯하다.

히토카게 (ヒトカゲ) 레벨.10 / HP 50



◆토카게(도마뱀) 포켓 몬스터 (トカゲポケモン) : 신장 0.6m, 체중 8.5Kg
[기술] ◆할퀴기 (ひっかく) (●) 10
◆불똥 (ひのこ) (●) (●) 30
자신의 「불꽃」에너지 카드를 1장 떼어서 버린다.
[도망 수치] (●)
[약점] (●)
◆태어났을 때부터 꼬리 부분에 불꽃이 붙어 있다. 불꽃이 사라지면 생명이 다한 것이다.

초반의 포켓 몬스터치고는 굉장히 높은 능력을 가지고 있다. HP가 50인 것도 큰 장점. 「불꽃」에너지까지 가지고 있으면 계속해서「불똥」공격을 할 수 있다. 「불똥」의 30데미지는 굉장히 강력한 기술이라고 할 수 있다. 「할퀴기」도 「무색」 1장으로 가능하기 때문에 굉장히 효율적이다. 하지만 무엇보다도 진화 후에도 강한 포켓 몬스터라는 점이 히토카게 최대의 매력이라고 볼 수 있다.

히토카게에서 진화
리저드 (リザード) 레벨.32 / HP 80



◆카엔 (불꽃) 포켓 몬스터 (かえんポケモン) : 신장 1.1m, 체중 19Kg
[기술] ◆ 베기 (きりさく) (●) (●) (●) 30
◆불꽃 방사 (かえんほうしゃ) (●) (●) (●) 50
자신의 「불꽃」에너지 카드를 1장 떼어서 버린다.
[도망 수치] (●)
[약점] (●)
◆꼬리를 휘두르면서 상대방을 쓰러뜨리고 날카로운 손톱으로 갈기갈기 찢는다.

히토카게가 1단계 진화한 형태. HP는 80이고 도망 수치 1이며 공격력도 상당히 높다. 즉 상당히 균형이 잘 잡힌 포켓 몬스터라고 할 수 있다.
「베기」는 「불꽃」에너지가 필요하지 않기 때문에 여러가지 에너지 카드가 섞여 있는 덱에서도 위력을 발휘한다. 「불꽃 방사」를 너무 많이 사용하면 「불꽃」에너지를 잃어버리므로 주의가 필요하지만 굉장히 강력한 기술임에는 틀림없다. 「에너지 1 회수」 등을 이용하여 항상 「불꽃」에너지가 부족하지 않도록 신경써야 한다.

리저드에서 진화
리저든 (リザードン) 레벨.76 / HP 120



◆카엔 (불꽃) 포켓 몬스터 (かえんポケモン) : 신장 1.7m, 체중 90.5Kg
[기술] ◆불꽃 소용돌이 (ほのおのうず) (●) (●) (●) (●) 100
자신의 에너지 카드를 2장 떼어 버린다.
[특수능력] 에너지 반
리저든은「불꽃」이외에 자신이 가지고 있는 다른 에너지를「불꽃」 에너지로 사용할 수 있다. 단,「혼란」상태일 때는 사용 불가능.
[도망 수치] (●) (●) (●)
[약점] (●)
[저항력] (●) 데미지-30
◆날개를 이용하여 지상 1,400미터까지 날 수 있고 뜨거운 불꽃을 내뿜는다.

리저드가 1단계 진화한 형태이며 히토카게가 2단계 진화한 형태이다. 「불꽃 소용돌이」는 가장 강력한 기술 중의 하나로 대부분의 포켓 몬스터를 단숨에 쓰러뜨릴 수 있다. 특수 능력인 「에너지 반」은 어떤 색의 에너지라도 「리저든」이 가지고 있으면 「불꽃」으로 변환할 수 있기 때문에 이후에 에너지의 색을 선택하지는 않는다. 이 특수 능력을 이용한 콤보는 여러개 생각할 수 있는데 가장 중요한 포인트는 리저든의 진화 과정에 있어서 「불꽃」에너지가 붙어 있지 않아도 약간의 공격은 가능하다고 하는 점이다. 히토카게에게는 「할퀴기」, 리저드에게는 「베기」. 그리고 리저든은 특수 능력에 의해 어떤 색의 에너지라도 「불꽃」으로 만들어 버릴 수 있는 것이다. 결국은 히토카게에서 진화한 포켓 몬스터들은 「불꽃」중심의 덱이 아니더라도 힘을 충분히 발휘할 수 있다는 말이 된다. 이것이 리저든을 사용함에 있어서 큰 포인트라고 할 수 있다. 단, 「리저든」은 「도망 수치」가 3이므로 배틀장에서 벤치로 돌아올 때 큰 어려움을 겪는다. 기술을 사용할 때 에너지를 소비하기 때문에 「도망 수치」가 3이라고 하는 것은 상당히 결정적이다. 배틀장으로 나가면 최후까지 계속 공격할 수 있을 정도의 전략이 필요하다. 벤치로 돌아올 때는 「포켓 몬스터 교체(ポケモンいれかえ)」 등의 카드를 사용하여 교체해야 할 것이다.

로콘 (ロコン) 레벨.11 / HP 50

◆키츠네 (여우) 포켓 몬스터 (きつねポケモン) : 신장 0.6m, 체중 9.9Kg
[기술] ◆이상한 빛 (あやしいひかり) (●) (●) 10



코인을 던져 앞면이 나오면 상대방을 혼란 상태로 만든다.
[도망 수치] (●)
[약점] (●)
◆어릴 적에는 꼬리가 6개이지만 성장하면 더욱 많아진다.

「불꽃」계통의 포켓 몬스터 중에서 상대방에게 「혼란」상태를 줄 수 있는 진귀한 포켓 몬스터이다. 단, 「이상한 빛」 이외의 다른 기술은 없기 때문에 속공 능력에서는 뭔가 부족한 감이 있다. 벤치에서 키워 상대방이 강력한 포켓 몬스터를 내보냈을 때 사용하면 효과적일 것이다. 특히 상대방의 포켓 몬스터가 특수 능력을 가지고 있을 경우, 그것을 막으려 할 때 아주 유효한 수단이 된다. 주로 수비형 덱에서 사용되는 경우가 많은데 벤치에서 「큐우콘」으로 진화시키는 것이 더욱 효과적인 방법이 될 수도 있다.

로콘에서 진화
큐우콘 (キュウコン) 레벨.32 / HP 80



◆키츠네 (여우) 포켓 몬스터 (きつねポケモン) : 신장 1.1m, 체중 19.9Kg
[기술] ◆유괴하기 (かどわかす) (●) (●)
상대방의 대기 포켓 몬스터를 골라 상대방의 대전 포켓 몬스터와 교체한다.
◆횃불 (だいもんじ) (●) (●) (●) (●) 80
자신의「불꽃」에너지 카드를 1장 떼어서 버린다.
[도망 수치] (●)
[약점] (●)
◆황금으로 빛나는 털과 9개의 긴 꼬리를 가지고 있다. 1,000년을 살았다고 전해지고 있다.

로콘이 진화한 형태. 큐우콘은 비교적 낮은 수치로 사용할 수 있는 「유괴하기」라고 하는 기술과 대량의 「불꽃」에너지를 필요로 하는 「횃불」기술 등, 아주 극단적인 두개의 기술을 가지고 있다. 「횃불」은 일격 필살 기술이고 「유괴하기」는 상대방의 배틀장을 콘트롤하는 기술로 이 기술들을 알맞게 잘 사용하기만 하면 큐우콘의 무서운 능력을 느낄 수 있을 것이다. 예를 들어 큐우콘에게 3장째의 「불꽃」에너지를 붙이면서 상대방 벤치에 있는 포켓 몬스터를 「유괴하기」를 사용하여 불러낸다. 이 때, 에너지가 붙어 있지 않아 도망치기가 어려운 포켓 몬스터가 아주 적격이다. 그리고 다음 순서에서 「불꽃」에너지를 붙여 「횃불」공격을 시도한다고 하는 흐름으로 게임을 진행시키면 승리의 자리를 확실하게 굳힐 수 있다.

가디 (ガーディ) 레벨.18 / HP 60



◆코이누 (강아지) 포켓 몬스터 (こいぬポケモン) : 신장 0.7m, 체중 19Kg
[기술] ◆불꽃 (ほのお) (●) (●) 20
[도망 수치] (●)
[약점] (●)
◆상냥하고 성실한 성격. 마구 짖으면서 달려들어 무는 것으로 적을 쫓아버리려고 한다.

HP60은 굉장히 만족할 만한 체력이라고 할 수 있다. 게다가 「불꽃」기술도 보통 이상의 힘을 가지고 있다. 진화한 후를 생각하여 「불꽃」에너지를 많이 모아 두는 것이 좋다. 눈에 띌 만한 특징이 별로 없기 때문에 자칫 잘못하면 사용되는 일이 거의 없을 수도 있지만 그래도 굉장히 도움이 되는 포켓 몬스터임은 틀림이 없다.

가디에서 진화
윈디 (ウィンディ) 레벨.45 / HP 100



◆덴세츠 (전설) 포켓 몬스터 (でんせつポケモン) : 신장 1.9m, 체중 155Kg
[기술] ◆불꽃 방사 (かえんほうしゃ) (●) (●) (●) 50
자신의 「불꽃」에너지 카드를 1장 떼어서 버린다.
◆ 돌진 (とっしん) (●) (●) (●) (●) 80
자신도 30 데미지
[도망 수치] (●) (●) (●)
[약점] (●)
◆중국에서 전해져 내려오는 전설의 포켓 몬스터. 엄청난 스피드로 달린다고 한다.

가디가 진화한 형태. HP 100이 능력 밸런스 면에서 뛰어나다. 「불꽃 방사」는 기술로써는 굉장히 강력하지만 이 기술을 사용하면 에너지 카드가 줄어들기 때문에 「돌진」기술을 사용하기 어렵다고 하는 문제가 있다. 다시 말해 「불꽃 방사」에서 50 데미지라고 하는 것은 굉장히 효율적이기는 하지만 「돌진」을 사용할 경우에는 에너지를 보존해야 할 필요가 있다는 말이다. 하지만 가장 큰 문제는 「도망 수치」가 3이라는 점.

포니타 (ポニータ) 레벨.10 / HP 40



◆히노우마 (불불말) 포켓 몬스터 (ひのうまポケモン) : 신장 1m, 체중 30Kg
[기술] ◆차기 (けとばす) (●) (●) 20
◆불꽃 꼬리 (ほのおのしっぽ) (●) (●) 30
[도망 수치] (●)
[약점] (●)
◆몸이 가볍고 발의 힘이 굉장히 세다. 남산 타워를 넘을 만큼 점프력도 강하다.

초반에 사용 가능한 2개의 기술을 가지고 있는 포켓 몬스터로서는 능력이 아주 좋다. 「불꽃 꼬리」는 30데미지를 주기 때문에 기술로써는 만족스러운 편이고 「차기」는 「무색」으로 사용할 수 있기 때문에 굉장히 편리하다. 「불꽃」에너지를 사용할 수 없는 초반에도 확실하게 기술을 사용할 수 있기 때문이다. 이 2개의 기술을 가지고 있는 포니타는 공격력의 밸런스가 아주 우수하다. 이후의 진화 카드에 기대하고 싶은 포켓 몬스터.

부바 (ブーバー) 레벨.24 / HP 50



◆히후키 (불불기) 포켓 몬스터 (ひふきポケモン) : 신장 1.3m, 체중 44.5Kg
[기술] ◆불꽃 펀치 (ほのおパンチ) (●) (●) 30
◆불꽃 방사 (かえんほうしゃ) (●) (●) (●) 50
자신의 「불꽃」에너지 카드를 1장 없애서 버린다.
[도망 수치] (●) (●)
[약점] (●)
◆화산의 화구 근처에서 발견되었다. 입에서 불꽃을 뿜으며 체온은 1200℃나 된다.

진화하지 않고 이 정도의 큰 기술을 사용할 수 있는 포켓 몬스터라고 하는 의미에서는 극히 적은 존재이다. HP가 50이므로 체력은 보통 수준. 「도망 수치」가 2이기 때문에 벤치에서 에너지를 2장 이상 붙인 후 배틀장으로 등장시켜야 하는 것이 전술 면에서는 중요하다. 기술 사용이 가능하게 될 때까지는 어느 정도 시간이 걸리기 때문에 기술이 강력하기는 하지만 속공성은 떨어진다는 단점이 있다.

제니가메 (ゼニガメ) 레벨.8 / HP 40



◆카메노코 (아기거북) 포켓 몬스터 (かめのこポケモン) : 신장 0.5m, 체중 9Kg
[기술] ◆거품 (あわ) (●) 10
코인을 던져 앞면이 나오면 상대방을 마비 상태로 만든다.
◆등딱지 속으로 숨기 (からにこもる) (●) (●)
코인을 던져 앞면이 나오면 다음 차례의 상대방에게서 받는 데미지가 0이 된다.
[도망 수치] (●)
[약점] (●)
◆긴 목을 등딱지 속으로 넣을 때 위력이 센 물을 발사한다.

제니가메의 기술인 「거품」공격은 「불꽃」계통의 포켓 몬스터에게 있어서 경이롭다고까지 할 수 있다. 초반의 동전던지기에서 「마비」를 줄 수 있다면 상대방 플레이어는 행동을 거의 취할 수 없다. 단, 주의하지 않으면 안되는 것은 「등딱지 속으로 숨기」를 사용해도 특수 상태는 피할 수 없다고 하는 점이다. 상대방이 특수 상태를 일으키는 기술을 사용한 경우는 데미지를 0으로는 할 수 있어도 특수 상태를 회피할 수는 없다. 때문에 가능한 한 빨리 진화시키는 것이 좋다.

제니가메에서 진화
카멜 (カメール) 레벨.22 / HP 70



◆카메 (거북) 포켓 몬스터 (かめポケモン) : 신장 1m, 체중 22.5Kg
[기술] ◆등딱지 속으로 숨기 (からにこもる) (●) (●)
코인을 던져 앞면이 나오면 다음 차례의 상대방에게서 받는 데미지가 0이 된다.
◆물기 (かみつく) (●) (●) (●) 40
[도망 수치] (●)
[약점] (●)
◆애완용으로 인기가 높으며 털로 덮인 꼬리는 장수를 상징한다.

카멜은 제니가메가 1단계 진화한 형태. 진화해도 「도망 수치」는 그대로 1이며 HP가 70이기 때문에 체력은 충분하다. 「등딱지 속으로 숨기」는 제니가메 때와 마찬가지이지만 「물기」는 굉장히 효과가 큰 기술이다. 제니가메일 때에 「물」「무색」과 에너지가 붙어 있으면 진화한 후에 「무색」을 추가하여 공격할 수 있다. 제니가메에게 붙였던 「물」「무색」은 「등딱지 속으로 숨기」기술에 필요로 하는 에너지이므로 진화의 의도를 간파하기 어려운 점도 있다. 진화시킴과 동시에 「무색」을 추가하여 「물기」공격을 하는 것이 좋다. 물론 빨리 진화시키고 싶은 포켓 몬스터이기도 하다.

카멜에서 진화
카멕스 (カメックス) 레벨.52 / HP 100



◆코우라 (갑각) 포켓 몬스터 (こうらポケモン) : 신장 1.6m, 체중 85.5Kg
[기술] ◆하이드로 펌프 (ハイドロポンプ) (●) (●) (●) 40+
「물」에너지를 1장 추가하면 10데미지를 추가할 수 있다(2장까지 추가 가능).
[특수능력] 기우 (あまごい)
카멕스는 자신의「물」포켓 몬스터에 대하여 핸드 카드의「물」에너지를 한번에 몇 장이라도 붙일 수 있다. 단, 「수면・마비・혼란」상태일 때는 사용 불가능.
[도망 수치] (●) (●) (●)
[약점] (●)
◆몸이 무거워 상대를 몸으로 덮쳐 기절시킨다. 위험할 때는 등딱지 속으로 숨는다.

카멜이 1단계 진화한 형태, 제니가메가 2단계 진화한 형태. 「도망 수치」가 3으로 되어 큰 단점으로 작용한다. 「하이드로 펌프」라는 기술은 「물」에너지의 추가에 따라 최대 60까지 데미지를 상대방 포켓 몬스터에게 줄 수 있어 밸런스 좋은 최강의 포켓 몬스터 중 하나로 손꼽히고 있다. 원래 「하이드로 펌프」라는 기술은 「물」에너지를 대량으로 사용해야 하지만 여기에서는 카멕스의 특수 능력인 「기우」를 잘 조합하면 된다.

카멕스의 특수 능력「기우」는 핸드 카드에 있는 「물」에너지를 한번에 몇 장씩 낼 수 있기 때문에 상당한 능력을 발휘한다. 게다가 이 「물」에너지는 카멕스뿐만 아니라 자신의 배틀장에 있는 「물」계통의 포켓 몬스터를 마음대로 붙일 수도 있다.

코이킹 (コイキング) 레벨.8 / HP 30



◆사카나 (물고기) 포켓 몬스터 (さかなポケモン) : 신장 0.9m, 체중 10Kg
[기술] ◆부딪혀서 쓰러뜨리기 (たいあたり) (●) 10
◆몸부림치기 (じたばた) (●) 10×
자신의 데미지 카운터 수×10데미지를 준다.
[도망 수치] (●)
[약점] (●)
◆힘과 스피드가 거의 없다. 세계에서 가장 약하고 비참한 포켓 몬스터다.

가장 약한 포켓 몬스터라고 전해지고 있지만 결코 그렇지는 않다. 「부딪혀서 쓰러뜨리기」는 보통 수준의 기술로 특징은 별로 없다. 그리고 「몸부림치기」는 자신이 가지고 있는 데미지 카운터와 동일한 데미지를 상대방에게 주는 기술로, 만약 자신이 20데미지를 받고 있다고 하면 상대방에게도 20데미지를 주게 된다. 그렇지만 HP가 30이기 때문에 20이상의 데미지는 줄 수 없다. 배틀장에서는 단순에 쓰러뜨릴 가능성이 높은 포켓 몬스터이다. 그러나 1단계 진화하여 「개라도스」가 되면 강력한 포켓 몬스터로 변신.

코이킹은 가능한 한 벤치에 두고 에너지 카드를 충분히 붙여 개라도스로 진화시킨 다음 배틀장으로 내보내는 것이 좋다. 반대로 상대방의 「코이킹」에 대해서는 진화되지 않은 사이에 「돌풍」등으로 날려 버려 일찌감치 쓰러뜨리는 것이 유리하다.

코이킹에서 진화
개라도스 (ギャラドス) 레벨.41 / HP 100



◆코우아쿠 (흉악) 포켓 몬스터 (きょうあくポケモン) : 신장 6.5m, 체중 235Kg
[기술] ◆용의 분노 (りゅうのいかり) (●) (●) (●) 50
◆버블 광선 (バブルこうせん) (●) (●) (●) (●) 40
코인을 던져 앞면이 나오면 상대방을 마비 상태로 만든다.
[도망 수치] (●) (●) (●)
[약점] (●)
[저항력] (●) 데미지-30
◆굉장히 난폭한 성격. 「용의 분노」는 모든 것을 파괴해 버린다.

코이킹이 1단계 진화한 형태. HP 100과 함께 모든 기술이 모두 강력하다. 「도망 수치」가 3이기 때문에 배틀장에 한번 나오면 뒤로 물러나지 않고 계속 공격한다. 여기서 주목해야 할 것은 진화 후의 약점이 「번개」에서 「초(草)」로 변한다는 것과 「싸움」으로의 저항력이 새로 생긴다고 하는 것. 그러므로 이 두 가지의 속성 변화를 잘 알아두도록.

「물」중심의 덱을 만들었을 때는 「번개」에 대한 약점을 커버할 수 있도록 된다. 그런데 문제는 가지고 있는 기술이 모두 강력한 탓에 「물」에너지를 많이 필요로 한다는 점. 「카멕스」가 가지고 있는 특수 능력 「기우」와의 콤보는 절대적인 파괴력을 가진 것으로 변한다.

뇨로모 (ニョロモ) 레벨.13 / HP 40



◆오타마 (올챙이) 포켓 몬스터 (おたまポケモン) : 신장 0.6m, 체중 12.4Kg
[기술] ◆물총 (みずでっぽう) (●) 10+
「물」에너지를 1장 추가하면 10데미지 추가할 수 있다(2장까지 추가 가능).
[도망 수치] (●)
[약점] (●)
◆매끈매끈한 검은 피부는 약간 얇아 있고 내장의 일부가 비쳐 소용돌이 모양으로 보인다.

초반의 「물총」에 의한 공격은 굉장히 밸런스가 좋은 기술이라고 말할 수 있는데 「물 물 물」로 최대 30까지 데미지를 줄 수 있기 때문에 보기보다 공격력이 크다고 볼 수 있다. 자신의 차례가 돌아올 때마다 「물」에너지를 붙여 공격력을 올려가면서 순식간에 진화시키는 것이 좋다. 이런 흐름은 상대방이 단순한 진화의 의도를 눈치채기 어렵다고 하는 점에 있어서 아주 뛰어나다. 또, 「물」계통의 포켓 몬스터는 일반적으로 「번개」에 약하지만 뇨로모의 약점은 「초(草)」이다. 물론, 이런 특징도 잘만 사용하면 덱의 약점을 커버할 수 있다.

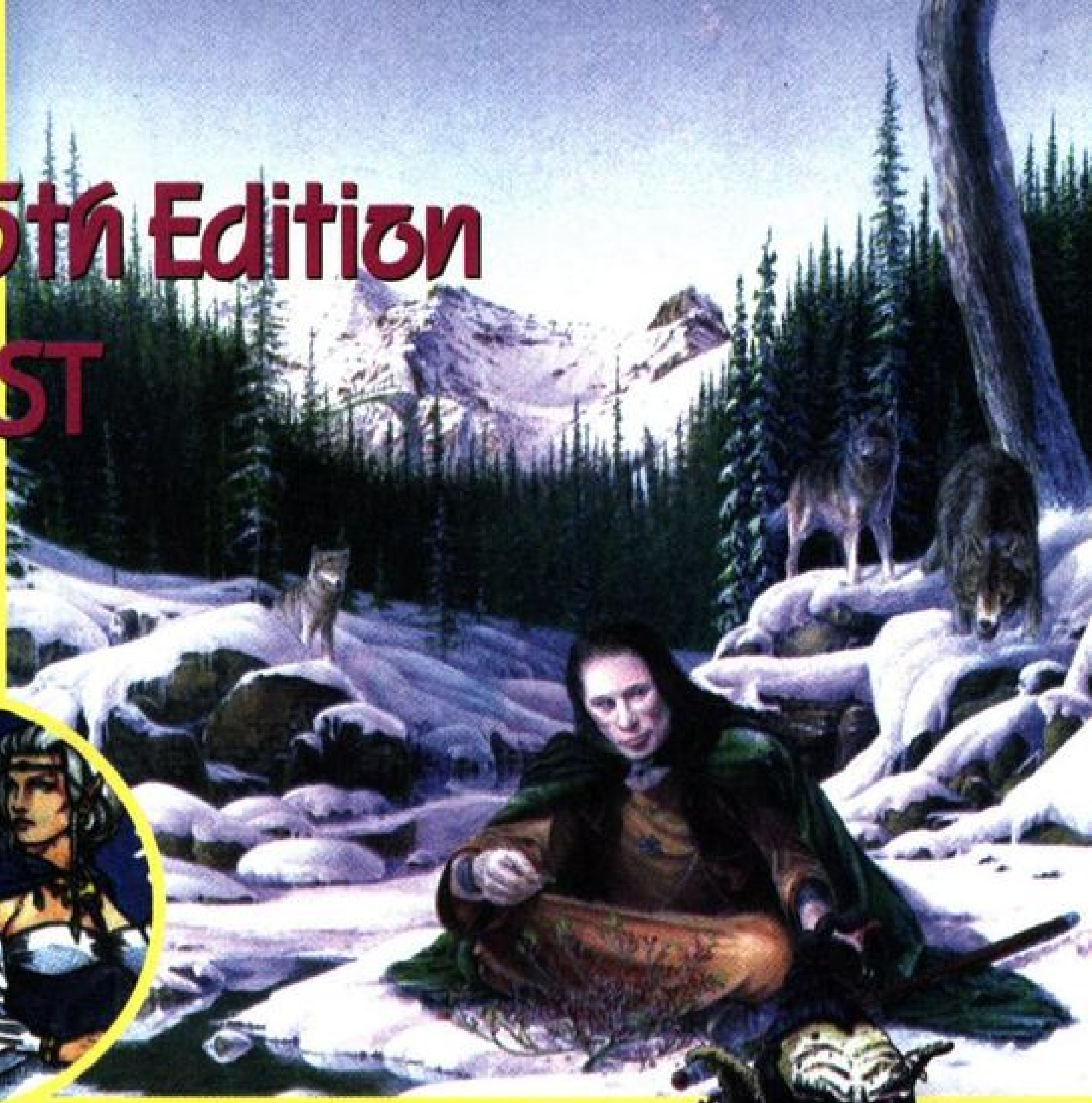
뇨로조에서 진화
뇨로본 (ニョロボン) 레벨.48 / HP 90



◆오타마 (올챙이) 포켓 몬스터 (おたまポケモン) : 신장 1.3m, 체중 54Kg
[기술] ◆물총 (みずでっぽう) (●) (●) (●) 30+
「물」에너지를 1장 추가하면 10데미지 추가할 수 있다(2장까지 추가 가능).
◆소용돌이 치기 (うずしお) (●) (●) (●) (●) 40
상대방 대전 몬스터의 에너지 카드를 1장 없애 버린다.
[도망 수치] (●) (●) (●)
[약점] (●)
◆ 수영이 특기. 크롤과 접영을 할 줄 알며 올림픽 수영 선수 뺨칠 정도로 아주 빠르다.

뇨로조가 1단계 진화한 형태, 뇨로모가 2단계 진화한 형태이다. 뇨로본의 「소용돌이 치기」공격은 정말로 강력한 기술이다. 상대방에게 데미지를 주면서 상대방의 포켓 몬스터 카드까지도 1장 없애기 때문에 상대방의 포켓 몬스터가 다음 순서에서 아무것도 할 수 없는 경우도 있다. 「도망 수치」가 큰 포켓 몬스터나 기술을 사용함에 있어서 에너지를 많이 필요로 하는 포켓 몬스터에게 있어서는 정말 구세주같은 존재이다. 「물총」도 30+이기 때문에 보다 강력한 기술로 변하였다.

매직 더 개더링 5th Edition 한글판 CARD LIST



지난호에서 새로 발매된 한글판 매직 더 개더링 5th Edition의 대략적인 리스트를 소개한 데 이어 이달에는 색깔 별로 구분해 싣도록 하겠다. 이번호에서는 그린 카드, 블랙 카드, 랜드 카드 등을 소개한다.



총 진행 : 환타지 미디어
감 수 : 환타지 미디어
매직 강좌 : 제 13회
- 한글판 5th Edition 카드 리스트
- 그린, 블랙, 랜드 카드



그린카드

가시의 벽
벽의 소환
· (G) : 재생

가시덤불 속에서 잠들다 - "죄책감에 시달리다"라는 뜻의 엘프 관용구

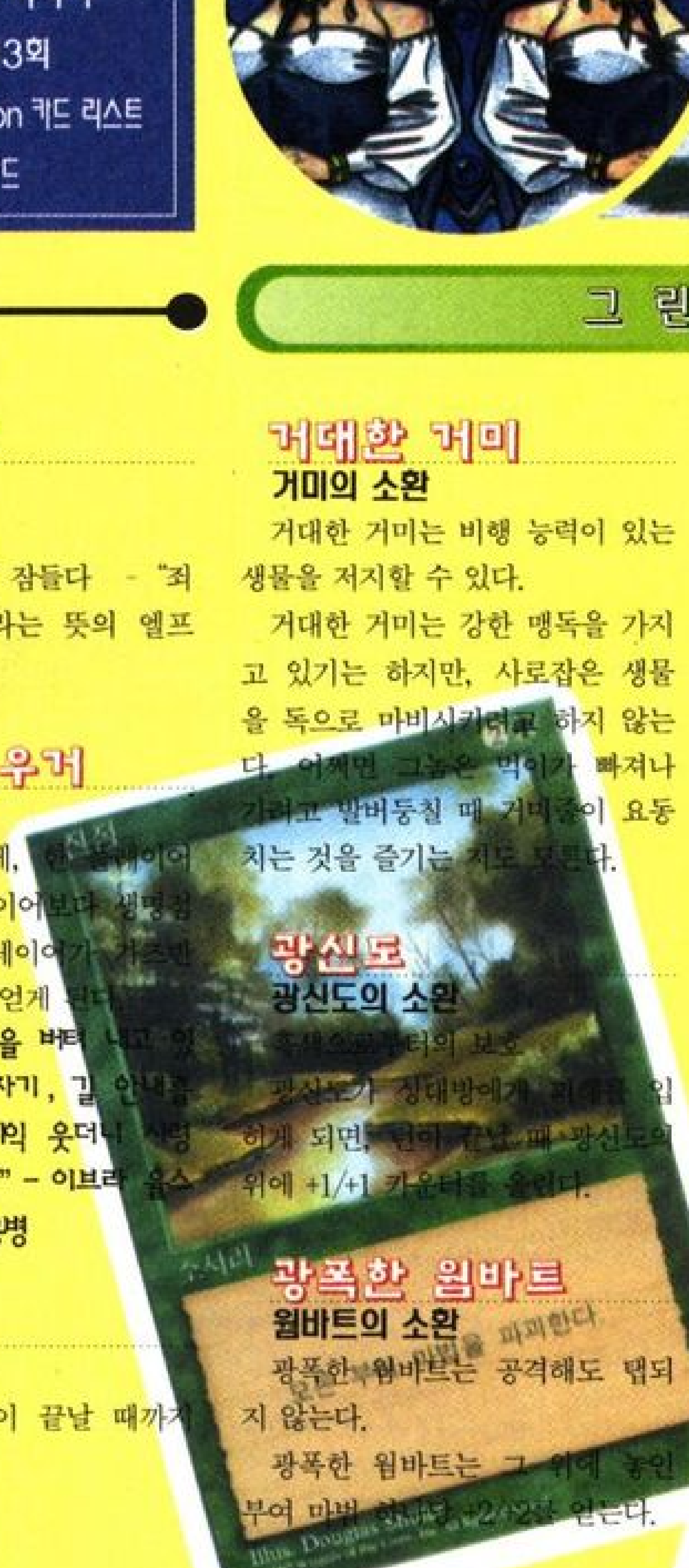
가즈반 오우거
오우거의 소환

당신의 업킵 중에, 한 플레이어가 다른 어떤 플레이어보다 생명점이 많다면, 그 플레이어가 가즈반 오우거의 조종권을 얻게 된다.

"우리는 적의 공격을 버텨 내고 있었다 - 그런데 갑자기, 길 안내를 해주던 오우거가 씨익 웃더니 사령관에게 달려들었다." - 이브라 옵스도터, 사르파디아 용병

거대화
인스턴트

목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +3/+3을 얻는다.



거대한 거미
거미의 소환

거대한 거미는 비행 능력이 있는 생물을 저지할 수 있다.

거대한 거미는 강한 맹독을 가지고 있기는 하지만, 사로잡은 생물을 독으로 마비시키려고 하지 않는다. 어쩌면 그놈은 먹이가 빠져나가려고 발버둥칠 때 거미줄이 요동치는 것을 즐기는 지도 모른다.

광신도
광신도의 소환

흑색으로부터의 보호

광신도가 상대방에게 피해를 입히게 되면, 턴이 끝날 때 광신도의 위에 +1/+1 카운터를 올린다.

광폭한 웜바트
웜바트의 소환

광폭한 웜바트는 공격해도 탭되지 않는다.

광폭한 웜바트는 그 위에 놓인 부여 마법 하나당 +2/+2를 얻는다.

굶주린 안개
안개의 소환

당신의 업킵 중에 (G)(G)를 지불하지 않거나 굶주린 안개를 매장한다.

"결국 세상 만물은 먹어야 살 수 있죠. 안개조차도 배고픔을 느낄 때가 있습니다." - 제마, 윌로우의 여사제

기력 충전
부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 소환 후유증을 겪지 않는다.

(0) : 이 마법이 부여된 생물을 언탭한다. 이 능력은 당신의 턴 도중에만 사용하며, 한 턴에 한 번씩만 사용한다.



낙원의 새
마나 새의 소환

비행

(T) : 당신의 마나 풀에 아무 색 마나 하나를 더한다. 이 능력은 마나의 원천으로 사용한다.

늑대 모습
부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 +*/+*를 얻는다. 이때, *는 당신이 조종하는 숲의 개수의 절반이며, 공격력은 나머지를 내림으로, 방어력은 나머지를 올림으로 계산한다.

대폭주
인스턴트

모든 공격하는 생물은 턴이 끝날 때까지 돌진 능력과 +1/+0을 얻는다.

"짐승이 강물처럼 될 때는 언제일까요?" - 일천 개의 수수께끼

대해일
소서리

모든 섬을 파괴한다.

덕우드 멧돼지

멧돼지의 소환

"더러운 귀신들이 나와서 돼지에게로 들어가 거의 2,000마리나 되는 떼가 바다를 향해 내달리거늘...."
- 신약성서, 마가복음 5:13

덤불 바실리스크

바실리스크의 소환

벽이 아닌 생물이 덤불 바실리스크를 저지하거나 그것에게 저지되면 전투가 끝날 때 그 생물을 파괴한다.

그곳은, 마치 바실리스크의 끔찍한 능력을 기념이라도 하는 듯이 이끼로 뒤덮인 석상들로 즐비하였다.

도굴꾼

채집 민족의 소환

(G), (T), 채집 민족을 희생한다 : 목표 마법 물체를 파괴한다.

"고개를 숙여, 물건을 주워, 돌아서서, 넘긴다. 우리는 죽음을 이렇게 애도한다."
- 도굴꾼의 장송가

독사

독사의 소환

독사가 어떤 플레이어에게 피해를 입히면, 그는 독 카운터 두 개를 얻는다. 한 플레이어가 10개 이상의 독 카운터를 얻게 되면 그는 게임에서 진다.

"그리고 사람의 피가 묻어 있는 독사의 송곳니를 보고 세라프 천사들이 소리내어 운다." - 에드가 앨런 포우, '벌레들의 왕'

드루이드 장로

성직자의 소환

(3)(G) : 목표 마법 물체, 생물 또는 대지를 탭하거나 언탭한다.

"그의 눈빛 속에서 구름이 춤춘다고 하던가요? 그의 손끝에서 덤불이 뛰어 놀았다고 하던가요?" - 세슈르 파스, 페어리 음유시인

들소떼

들소떼의 소환

돌진

들소떼는 공격할 때, 함께 공격하는 다른 들소의 개수만큼 턴이 끝날 때까지 +1/+0을 얻는다.

들소 한 마리로는 마을 하나를 먹여 살릴 수 있지만, 들소 떼로는 마을 하나를 짓밟아 버릴 수 있다.



등껍질

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 +0/+2를 얻는다.

등껍질을 희생한다 : 이 마법이 부여된 생물을 재생한다.

"뛰어난 패션 감각이군." - 데빈, 페어리 귀족

라노워 엘프

엘프의 소환

(T) : 당신의 마나 풀에 (G)를 더한다. 이 능력은 마나의 원천으로 사용한다.

나뭇가지를 밟아서 부러뜨릴 때마다 뼈를 하나씩 부러뜨려 주지 그게 라노워에서 무단침입자에 대한 처벌이야!

라잔의 요정

영의 소환

(T) : 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 비행 능력을 얻는다.

"까악 까악
나의 까마귀가 우네.
가장 멋진 날개 깃을 잃고,
나의 까마귀가 울부짖네."
-스코틀랜드 민요

루고이프

루고이프의 소환

루고이프는 모든 무덤에 들어 있는 생물 수만큼의 공격력과 거기에 1을 더한 만큼의 방어력을 갖는다.

"맙소사! 한스, 도망쳐! 루고이프야!" - 사피 에릭스도터, 죽기 직전에.

맹독

부여 마법 : 생물

벽이 아닌 생물이 이 마법이 부여된 생물을 저지하거나, 그것에 의해 저지 당하면 전투가 끝날 때 그 생물을 파괴한다.

"나는 타드에게 작은 상처뿐이니 걱정하지 말라고 말했다. 그러나 잠시 후 돌아보았을 때, 그는 이미 죽어 있었다." - 마우빈의 도나그, '한 병사의 회고록'

미끼

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물을 저지할 수 있는 모든 생물은 그 생물을 저지해야만 한다.

"덫을 설치할 때는, 얼마나 좋은 덫을 사용하느냐 보다는 얼마나 좋은 미끼를 사용하느냐가 그 성패를 좌우한다." - 게야드론 디하다



미늘 웜

웜의 소환

"빙하기 동안에 번성한 이 웜들은 모든 켈도르 사람들의 숙적이었다. 웜의 거대한 몸집과 포악한 성질 때문에 끔찍한 사건들이 많이 발생했다. - 미늘 웜은 빙하기의 가장 어두운 일면 중의 하나였다."
- 켈도르 : 빙하기의 문명

버섯 공룡

버섯 공룡의 소환

어떤 턴이든 버섯 공룡이 피해를 입었다면, 그 턴이 끝날 때 +1/+1카운터를 올린다.

암컷 버섯 공룡은 어린 공룡을 보호하기보다는 자기가 낳은 새끼를 다치게 해서 빨리 자랄 수 있도록 해준다.



붕괴

인스턴트

목표 마법 물체를 매장한다. 마법 물체의 조종자는 그 마법 물체의 발동 비용만큼의 생명점을 얻는다.

"잿더미랑 먼지 / 먼지랑 잿더미 / 망가지기 전에 / 잘 돌아가 집." - 아르기비아 동요

사막의 회오리

소서리

목표 지속물을 파괴한다.

살아 있는 대지

부여 마법

모든 숲은 1/1 생물이 된다. (이 생물들은 여전히 대지로 취급된다.)

살인 벌떼

벌떼의 소환

비행

(G) : 턴이 끝날 때까지 +1/+1을 얻는다.

군집 의식으로 뭉쳐진 살인 벌떼는 무자비한 전략을 곧잘 사용한다. 그러나 누구도 이 잡종들이 철기 제작의 비밀을 알아내리라고는 예상하지 못했다.

생명력

부여 마법

(G)(G) : 목표 흑색 주문을 무효화한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

"한 개의 나무가 쓰러지면, 그것은 수천개의 새싹을 위한 밑거름이 되지요." - 어텀 윌로우, 생기르 냅작에게

생명의 마법 물체

부여 마법 : 마법 물체

당신이 입는 피해 1점당 생명의 마법 물체에 생명 카운터를 하나 올린다.

생명의 마법 물체에서 생명 카운터를 하나 제거한다 : 생명점 1점을 얻는다. 이 능력은 당신의 업킵 중에만 사용하며, 한 턴에 한 번만 사용한다.

생명의 샘

소서리

목표 플레이어는 생명점 X점을 얻는다.

샤노드의 나무정령

님프의 소환

숲 잠입 (만약 방어측 플레이어가 숲을 조종하고 있다면 이 생물을 저지할 수 없다)

이 재빠른 정령들은 소리 없이 움직이며, 나뭇가지와 수풀 사이를 가볍게 통과할 수 있다. 또한, 샤노드 숲의 정령들은 나무와 하나가 되

어 자신의 모습을 마음대로 감출 수도 있다.

쇠뿌리 나무 인간

나무 인간의 소환

거인은 "'나무 인간 따위, 한방에 보내 주지!'라고 허세를 부리며 숲 속으로 들어갔습니다. 이틀 뒤에 그는 얼굴에 나무진액을 뒤집어쓰고 귀에는 새둥지가 박힌 채로 돌아왔습니다.

아무도 감히 누가 이겼냐고 묻지 못했습니다." - 아제워라이, '나무 인간'

숲 도서관

부여 마법

(0) : 카드를 두 장 뽑는다. 그 다음에 이번 턴에 가져온 카드 중에서 두 장을 선택한다. 그 카드 하나당 생명점 4점을 지불하던가 또는 그 카드를 다시 서고 위에 올려놓는다.

이 능력은 당신의 드로우 단계 중에만 사용하며 한 턴에 한 번만 사용한다.

스크립 요정

페어리의 소환

비행

그곳에는 페어리들의 날개가 내는 작은 틱틱 소리만이 남았다. 잠시 뒤, 침입자들은 돌아서서 도망가 버렸다. 한가지는 확실했다 : 그들은 더 이상 스크립 요정들을 우습게 볼 수 없었다.

신목의 주술사

주술사의 소환

(0) : 카드를 한장 뽑는다. 이 능력은 당신이 성공적으로 부여 마법을 발동했을 때에만 사용하며, 각 주문 당 한번만 사용한다.

"마법의 힘을 엮어서 그것이 네게 노래 부르도록, 스스로의 집을 찾아 날아갈 수 있도록...." - 버두라의 교훈

안개

인스턴트

모든 생물은 이번턴 동안 전투 피해를 입히지 못한다

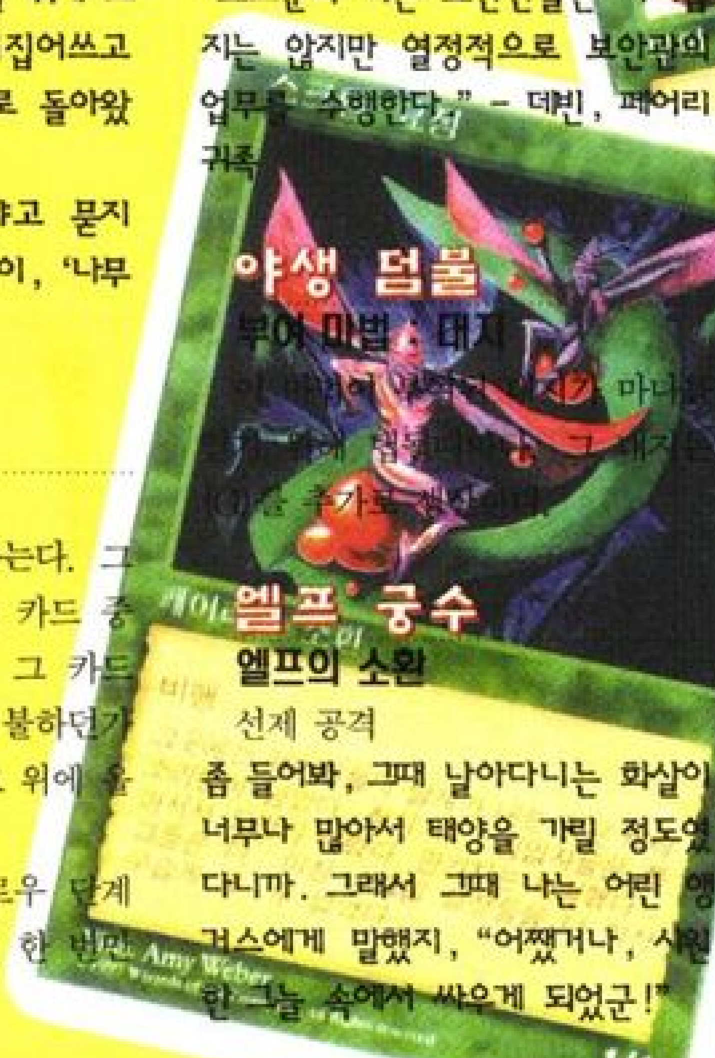
안-하바의 보안관

보안관의 소환

안-하바의 보안관은 플레이 중에 있는 녹색 생물의 개수에 1을 더한 만큼의 방어력을 갖는다.

"조스쿤과 다른 보안관들은 자비롭지는 않지만 열정적으로 보안관의 업무를 수행한다." - 데빈, 페어리 귀족





야생 덤불

부여 마법 : 대지

[illegible] 마나를 [illegible] 그 대지는 (G)를 추가로 생성한다.

엘프 궁수

엘프의 소환

선제 공격

좀 들어봐, 그때 날아다니는 화살이 너무나 많아서 태양을 가릴 정도였다니까. 그래서 그때 나는 어린 앵거스에게 말했지, "어쨌거나, 시원한 그늘 속에서 싸우게 되었군!"

엘프 기마대

기마대의 소환

엘프 기마대는 벽이나 비행 능력이 있는 생물로만 저지할 수 있다.

힘이 센 것보다 발이 빠른 것이 더 유용할 수도 있다. - 엘프 속담

여우불

인스턴트

공격하는 목표 생물을 언탭시킨다. 그 생물은 이번 턴 동안에 전투 피해를 입히지도 받지도 않는다. 다음 턴이 시작할 때 카드를 한장 뽑는다.

"어리석은 자들만이 여우불을 두려워하죠." - 콜뵤른, 주니퍼 드루이드 장로



역마살

부여 마법 : 생물

역마살은 이 마법이 부여된 생물의 조종자의 업킵 중에, 그 플레이어에게 1점의 피해를 입힌다.

"자기 자신으로부터 벗어나기만을 기원하면서 방황해야만 한다는 것은 얼마나 끔찍한가요." - 테이시

오소리떼

오소리떼의 소환

[illegible] 이 생물을 저지하는 첫번째 생물을 제외한 생물 하나당 턴이 끝날 때까지 +2/+2를 얻는다.)

"그들에게 쇠고기와 무쇠와 철을 먹이로 주라. 그러면 그들은 늑대처럼 먹어 치우고 마귀처럼 싸울 것이다." - 윌리엄 셰익스피어, 헨리 5세

와이불리의 늑대

늑대의 소환

(T) : 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +1/+1을 얻는다.

"한 마리의 늑대가 울면 다른 늑대들까지 모여들지. 전갈도 먹어 치울 수 있는 생물과 누가 싸우고 싶겠어?" - 마이룬 알 와이룰리, 일기장

왕 두꺼비

두꺼비의 소환

왕 두꺼비가 저지하거나 저지 당하면 턴이 끝날 때까지 +2/+2를 얻는다.

왕두꺼비, 왕두꺼비
문밖에 있네
빨리 빨리 뛰어라
잡히면 끝장이야. - 전통 동요

원시림

소서리

당신의 서고에서 기본 대지 카드를 찾아 그것을 플레이에 들여온다. 그 다음에 당신의 서고를 섞는다.

원초적 질서

부여 마법

각 플레이어의 업킵 중에, 원초적 질서는 그 플레이어가 조종하는 특수 대지의 개수만큼의 피해를 그에게 입힌다.

"나의 슬픔은 소박했던 시절을 꿈꾸다가 다시 깨어나 현실을 대면하게 되는 것이지..." - 올라 다리울, "후회"

자연의 무력

무력의 소환

돌진

당신의 업킵 중에 (G) (G) (G) (G)를 지불하지 않으면 자연의 무력은 당신에게 8점의 피해를 입힌다.

"그것이 눈을 깜박이자, 꽃잎이 마치 눈물처럼 쏟아졌다. 하르타는 그것이 겁에 질린 줄 알고 공격했다 - 그리고 하르타의 피가 꽃잎처럼 뿌려졌다." - 세슐 파스, 페어리 음유시인

자연의 지혜

소서리

당신의 서고에서 숲 카드를 한장 찾아와서 플레이에 들여온다. 그 다음에 당신의 서고를 섞는다.

"우리는 본능적으로 아름다움을 느낄 수 있습니다. 그러나 자연은 아름다움을 반복해서 창조합니다 - 아, 인간으로서는 감히 할 수 없는 일이죠." - 버두라의 한나

재생

부여 마법 : 생물

(G) : 이 마법이 부여된 생물을 재생시킨다.

전투 매머드

매머드의 소환

돌진

나는 늘 매머드보다는 훈련받은 전투마를 선호했다. 그러나 어느날 나는 술취한 군인과 시비가 붙었고 녀석은 등 뒤에서 나를 내리치려고 했다. 하지만 그는 나를 강타하지 못했다.

미샤가 이미 그놈을 10미터 밖으로 던져 버렸기 때문이다.

조투르 웜

웜의 소환

조투르 웜을 저지하는 첫번째 생물을 제외한 그것을 저지하는 생물 하나당 조투르 웜은 턴이 끝날 때까지 -2/-1을 받는다.

"그놈을 쓰러뜨리려면 우리는 사방에서 공격을 퍼부어야만 한다. 어느 방향으로든 틈을 보이면 우리는 모두 죽고 만다." - 켈싱코의 타베티, 엘프 사냥꾼



진정

소서리

모든 무의 마법을 파괴한다.

초원의 드루이드

성직자의 소환

(T) : 목표 대지를 파괴한다.

오랜 수행의 기간을 통해 드루이드는 자연과 하나가 되며, 필요에 따라 대지에서 힘을 얻어내고 또한 그 힘을 다시 돌려주기도 한다.

축소

인스턴트

목표 생물은 턴이 끝날 때까지 -5/-0을 얻는다.

"벽난로의 숯같이 점점 줄어들기를.... 양동이에 담긴 물처럼 말라붙기를, 깨알처럼 작아지기를.... 너무나 작아져서 아무것도 아니게 되기를." -앵글로색슨족의 저주

코카트리스

코카트리스의 소환

비행

벽이 아닌 생물이 코카트리스를 저지하거나 그것에게 저지되면 전투가 끝날 때 그 생물을 파괴한다.

크로우 거인

거인의 소환

돌진, 광란 2 (이 생물을 저지하는 첫번째 생물을 제외한 생물 하나당 +2/+2를 얻는다.)

하르타그는 그의 앞을 가로막은 군대를 내려다보며 호탕하게 웃었다. "하하하! 난쟁이들! 너희들이 나를 막을 수 있다고 생각하나?"

크로우 웜

웜의 소환

크로우 웜의 가장 무서운 점은 그것이 숲속을 달리면서 내는 시끄러운 소리이다. 이 소리는 너무나 크게 나무들 사이로 메아리쳐서, 마치 사방에서 들려 오는 듯하다.

타르판

타르판의 소환

타르판이 플레이에서 아무 무덤으로나 보내지면, 당신은 생명점 1을 얻는다.

"좋은 타르판은 너를 위해 성실하고 충직스럽게 일하겠지. 그렇지만, 못된 놈은 뒷발로 네 머리를 걷어찰 거야." - '복금의 여우' 자맬드 장군

티타니아의 노래

부여 마법

마법 생물이 아닌 모든 마법 물체는 그 능력을 잃고, 그 발동 비용만큼의 공격력과 방어력을 갖는 마법 생물이 된다. 티타니아의 노래가 플레이를 떠날 경우 이 이 효과는 턴이 끝날 때까지 지속된다.

표범족 전사

표범족 전사의 소환

숲 잠입 (만약 방어측 플레이어가 숲을 조종하고 있다면 이 생물을 저지할 수 없다.)

그 은밀한 고양이들은 너무나 많은 전투에서 살아남았기 때문에, 그들은 목숨이 여럿이라고 믿는 사람들도 있다.

프라데쉬 집시

집시의 소환

(1)(G), (T) : 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 -2/0을 얻는다.

"그들은 매우 신비로운 민족입니다. 그들의 전통과 기원에 대해선 거의 알려진 바가 없죠." - 라노워왕 마그누스

핀드혼의 장로

엘프의 소환

(T) : 당신의 마나 풀에 (G)(G)를 더한다. 이 능력은 마나의 원천으로 사용한다.

"우리가 하는 일이 무엇이냐 물었는가? 그렇다 - 우리는 프레이알리스 여신의 뜻을 수행한다." - 엘프 장로회의 라이나

한파

소서리

목표 생물 X개를 탭시킨다. 한파는 그 생물들 중 비행 능력이 있는 생물 모두에게 2점의 피해를 입힌다.

"불어라, 바람아, 그리고 볼이 부풀어오르도록 숨을 들이쉬어라! 분노해라! 불어라!" - 윌리엄 셰익스피어, 리어왕

허리케인

소서리

허리케인은 비행 능력이 있는 모든 생물과 모든 플레이어에게 X점의 피해를 입힌다.

"거세게 몰아치는 바람이...., 바다위로 내려와, 파도를 치고, / 물이 산처럼 솟아올라, 바닷속 깊은 곳이 드러나 보이네." - 버질, 아에네이드 1권, 드라이던 번역본

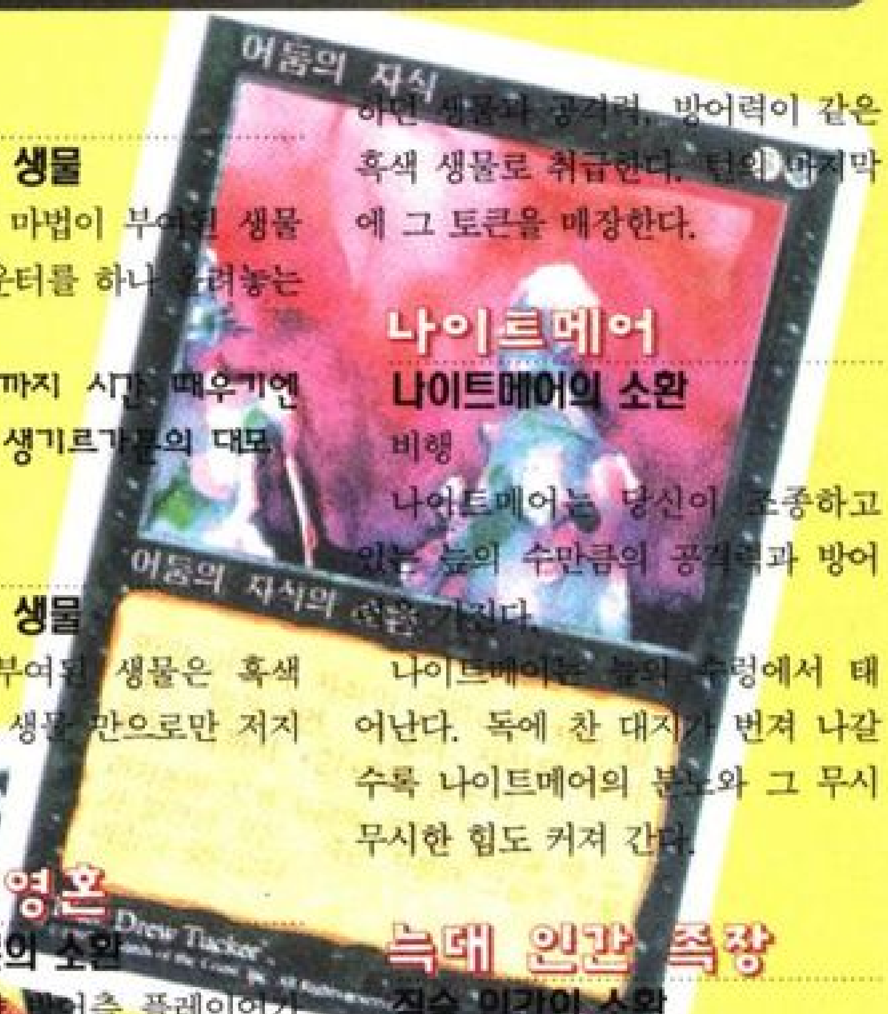
회색 곰

곰의 소환

도미나리아의 회색 곰으로부터 도망칠 수는 없다. 곰은 당신을 따라잡아서, 넘어뜨리고, 당신을 잡아먹을 것이다. 물론 당신은 나무 위로 도망칠 수도 있다.

그렇게 되면 나무 위에서 주변 경치를 감상할 수는 있을 것이다. 그러나 그것도 잠시뿐이다. 곧바로 곰이 나무를 쓰러뜨리고 당신을 잡아먹을 테니까.

블 랙 카 드





고문

부여 마법 : 생물

(1)(B) : 이 마법이 부여된 생물에게 -1/-1 카운터를 하나 올려놓는다.

"네가 죽을 때까지 시간 때우기엔 딱 좋겠어" - 생기르가문의 대모

공포

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 흑색 생물이나 마법 생물 만으로만 저지할 수 있다.

길잃은 영혼

길잃은 영혼의 소환

늪 잠입 (만약 방어측 플레이어가 늪을 조종하고 있다면 이 생물을 저지할 수 없다.)

그녀의 손이 부드럽게 손짓하며, 그녀는 조용히 당신의 이름을 속삭인다 - 그러나 그녀와 함께 간 사람은 두번다시 돌아오지 않았다.

깨어진 형상

인스턴트

마법 생물이 아닌 공격하는 목표 생물을 매장하고 그림자 토큰을 게임에 들여온다. 이 토큰은 그 공격하던 생물과 공격력, 방어력이 같은 흑색 생물로 취급한다. 턴의 마지막에 그 토큰을 매장한다.

나이트메어

나이트메어의 소환

비행

나이트메어는 당신이 조종하고 있는 늪의 수만큼의 공격력과 방어력을 가진다.

나이트메어는 늪의 수렁에서 태어난다. 독에 찬 대지가 번져 나갈수록 나이트메어의 분노와 그 무시무시한 힘도 커져 간다.

늑대 인간 족장

짐승 인간의 소환

전투 끝에, 늑대 인간 족장을 저지하거나 늑대 인간 족장이 저지한 모든 생물에게 -0/-2 카운터를 올려놓는다.

"낮에는 다리가 둘, 밤에는 다리가 넷, 폭풍과 같은 힘에 불타는 눈동자를 가진 것은?"

늪지 새끼 마귀

새끼 마귀의 소환

비행

"우리는 더 큰 위험에 대한 대비에 정신이 팔려서 새끼 마귀의 지저분하고 단단한 손톱이 가지는 위력을 과소평가하고 있었다."

늪지의 레이스

레이스의 소환

늪 잠입(만약 방어측 플레이어가 늪을 조종하고 있다면 이 생물을 저지할 수 없다)

아아 캔넬브래의 습지여
나의 친구들은 먼저들 죽었고,
더 이상 할 수 있는 건 아무것도 없다네.
기름 더미만이 가득한 캔넬브래의 습지여...

디렐러

스럴의 소환

당신의 흑색 주문은 발동하는 데에 추가로 (B)가 하나 더 든다.

"디렐러가 '어둠의 손'에 끼친 가장 큰 공적은 그 창조자의 처형이 다른 스럴 제조자에게 미친 영향이었을 것이다." - 사르파디아 제국사, 제 2권

땅굴 벌레

벌레의 소환

당신의 언탭 단계때 당신은 땅굴 벌레를 언탭 할 것인지 아닌지를 결정할 수 있다.

(T) : 목표 대지를 탭한다. 땅굴 벌레가 탭되어 있는 한, 그 대지는 그 대지의 조종자의 언탭 단계 때 언탭되지 않는다.

레쉬락의 의식

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 늪 잠입 능력을 얻는다.(만약 방어측 플레이어가 늪을 조종하고 있다면 이 생물을 저지할 수 없다)

"저를 당신께 두시며 저의 영혼을 당신의 것으로 하소서. 저는 당신의 시종이며 당신의 노예니이다. 피에는 피를, 육에는 육을. 레쉬락, 나의 주시여" - 사령 마법사 림-돌

마비

부여 마법 : 생물

마비가 플레이될 때, 이 마법이 부여된 생물을 탭한다.

이 마법이 부여된 생물은 그 조종자의 언탭 단계에 언탭되지 않는다. 그 플레이어는 그의 업킵 중에 (4)를 지불하여 그 생물을 언탭할 수 있다.

마법 물체 오염

부여 마법 : 마법 물체

이 마법이 부여된 마법 물체의 조종자의 업킵 중에, 마법 물체 오염은 그 플레이어에게 1점의 피해를 입힌다.

마법의 여왕

주술사의 소환

(T):마법의 여왕이 아닌 목표 생물은 턴이 끝날 때까지 0/2가 된다.

"우리는 시간을 모래로 계산하곤 하지요. 제가 집어든 이만큼의 모래가 당신의 의미 없는 인생의 분량이랍니다" -나일라, 자빌 라비아의 여왕

마적떼

마적떼의 소환

만약 마적떼가 이 턴에 공격을 하지 않았다면, 당신의 턴 끝에 마적떼는 당신에게 2점의 피해를 입힌다. 만약 마적떼가 소환 후유증에 걸려 있다면 이 효과는 무시한다.

만신창이 좀비

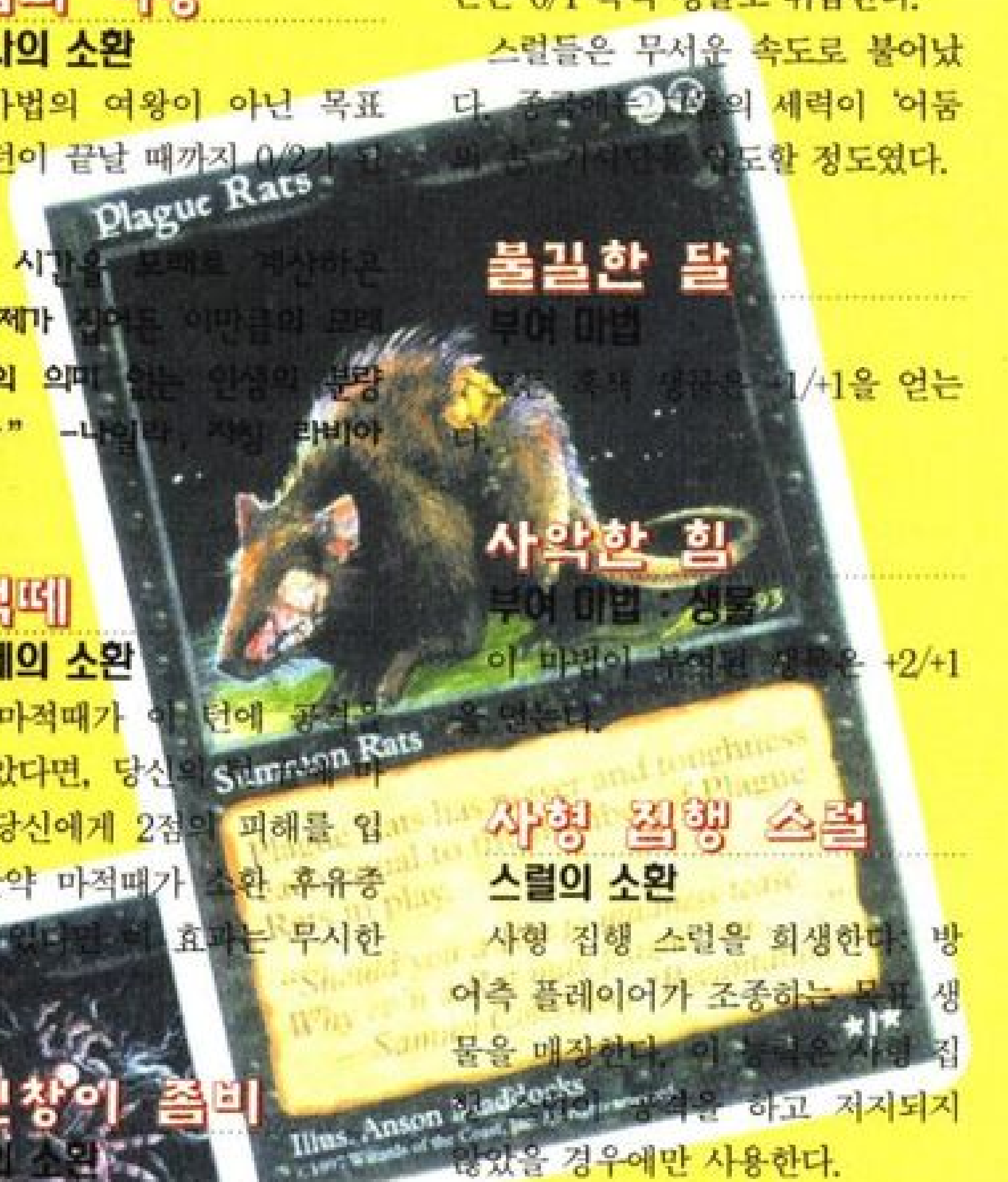
좀비의 소환

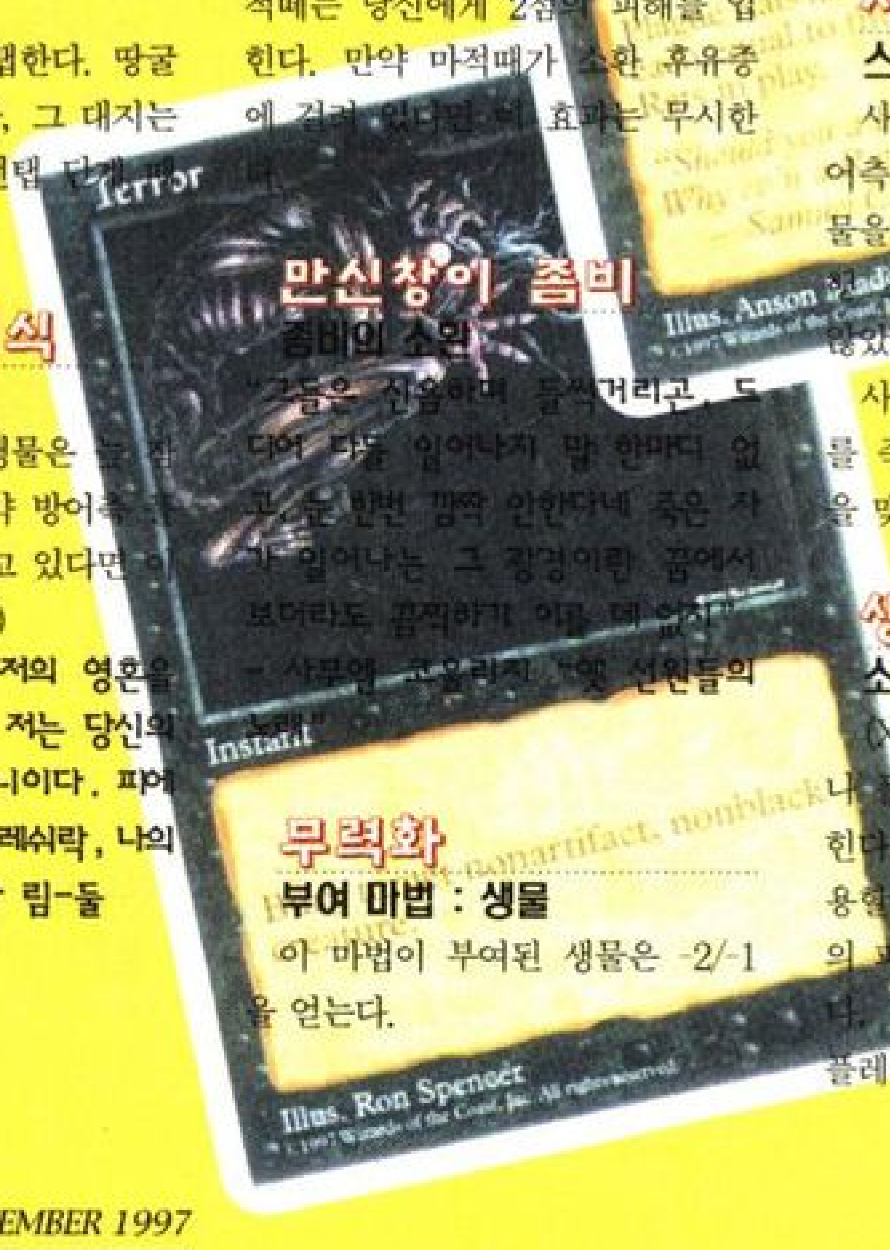
"그들은 신음하며 들썩거리고, 도대체 다들 일어나지 말 한마디 없고, 눈 한번 깜짝 안한다네 죽은 자가 일어나는 그 광경이란 꿈에서 보더라도 끔찍하기 이를 데 없지" - 사무엘 코울리지 "옛 선원들의 노래"

무력화

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 -2/-1을 얻는다.





부랑자

부랑자의 소환

(B)(B)(B), (T) : 목표 상대방의 손을 본다. 그 플레이어는 생물 카드를 무작위로 한 장 버린다. 이 능력은 당신의 턴 중에만 쓸 수 있다.

"저런, 그는 우습고 더러운 작은놈일 뿐이라고. 무서워할 거 없어."

부화굴

부여 마법

당신의 업킵 때에 (B)(B)를 지불하거나 부화굴을 매장한다.

당신의 턴이 끝날 때 스럴 토큰 하나를 플레이에 들여온다. 이 토큰은 0/1 흑색 생물로 취급한다.

스럴들은 무서운 속도로 불어났다. 종국에는 그들의 세력이 '어둠의 손' 기사단을 압도할 정도였다.

불길한 달

부여 마법

모든 흑색 생물은 +1/+1을 얻는다.

사악한 힘

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 +2/+1을 얻는다.

사형 집행 스럴

스럴의 소환

사형 집행 스럴을 희생한다: 방어측 플레이어가 조종하는 목표 생물을 매장한다. 이 능력은 사형 집행 스럴이 공격을 하고 저지되지 않았을 경우에만 사용한다.

사형 집행 스럴들이 제라나 루어를 죽이는 것으로 폭동 진압은 끝을 맺었다.

생명 흡수

소서리

(X) : 생명 흡수는 목표 생물이나 플레이어에게 X점의 피해를 입힌다. 이때에는 흑색 마나 만을 사용할 수 있다. 생명 흡수가 준 1점의 피해당 1점의 생명점을 얻게 되나, 목표 생물의 방어력이나 목표 플레이어의 생명점보다 많은 생명점을 얻을 수는 없다.

셍기르가의 집사

집사의 소환

셍기르가의 집사가 플레이에 들어올 때, 농노 토큰 3개를 같이 플레이에 들여온다. 이들은 0/1 흑색 생물로 취급한다.

만약 셍기르가의 집사가 플레이를 떠나면, 모든 농노 토큰을 매장한다.

"악이란 상대적인 것이지. 과연 양이 양치기를 좋게 생각할까?"

송장 개미

개미의 소환

(1) : 턴이 끝날 때까지 +1/+1을 얻는다.

나의 아버지께서는 "전쟁은 피크닉이 아니지"라고 즐겨 말씀하시곤 하셨다. 하지만 개미들은 그렇게 생각하지 않는 것 같다.

스럴 종자

부여 마법 : 생물

이 마법이 부여된 생물은 +1/+1을 얻는다.

스럴 종자를 희생한다 : 이 마법이 부여된 생물을 재생한다.

"스럴들은 반란을 일으키기 전까지는 정말로 충성스런 하인이었다 - 자신의 목숨마저 바칠 정도로." - 사르파디아 제국사, 제 2권

스트롬갈드 결사단

기사의 소환

(T), 생명점 1점을 지불한다: 목표 백색 마법을 무효화한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

발두비아와 켈도르가 연합하여 스트롬갈드가 쉽게 승리를 장담할 수 없게 되자, 스트롬갈드의 결사단원들은 그들의 제사 의식을 행하기 위해 자신의 살을 태울 수밖에 없었다.

스트롬갈드의 기사

기사의 소환

백색으로부터의 보호

(B) : 턴이 끝날 때까지 선제 공격 능력을 얻는다.

(B)(B) : 턴이 끝날 때까지 +1/+0을 얻는다.
"겔도르는 정상을 향해 나아가고 있다. 그리고 그 정상에서 그들을 기다리는 것은 오직 죽음 뿐!" – 아브람 가리슨, 스트롬갈드 기사단의 대장

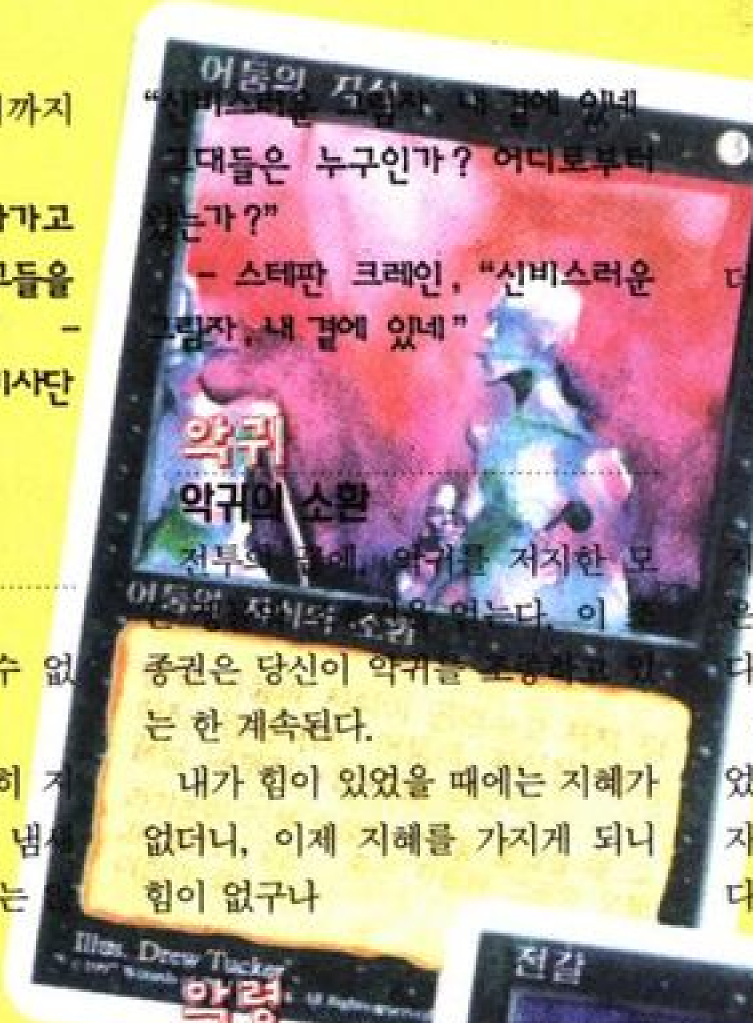
시궁쥐
쥐의 소환
시궁쥐는 벽으로 저지할 수 없다.
그들은 냄새만으로도 충분히 지독해 넌덜머리가 나지만, 그 냄새조차 놈들의 식욕만큼 대단치는 않을 것이다.

시궁창 쥐
쥐의 소환
시궁창 쥐는 플레이 중에 있는 시궁창 쥐의 수와 같은 공격력과 방어력을 가진다.
"그놈에게 당했군... 어쩌다가 그 미친놈들을 건드린 거야?"
–사무엘 코울리지 "후회"

시체귀환
소서리
당신의 무덤에 있는 목표 생물 카드를 당신의 손으로 되돌린다.

시체 조종
부여 마법
당신이 시체 조종을 플레이할 때, 어떤 무덤에 있는 생물 카드 하나를 목표로 고른다. 시체 조종이 플레이 중에 나오면, 그 생물을 플레이에 들여오고 시체 조종은 그 생물을 목표로 하는 부여 마법 : 생물로 바뀐다. 이 마법이 부여된 생물은 -1/-0을 얻는다. 만일 시체 조종이 플레이를 떠나면, 그 생물을 매장한다.

심연의 스펙터
스펙터의 소환
비행
만약 심연의 스펙터가 어떤 플레이어에게 피해를 입히면, 그 플레이어는 손에서 카드를 한 장 골라서 버린다.



"신비스러운 그림자, 내 곁에 있네. 그대들은 누구인가? 어디로부터 왔는가?"
– 스테판 크레인, "신비스러운 그림자, 내 곁에 있네"

악귀
악귀의 소환
전투의 [illegible]에, 악귀를 저지한 모든 [illegible]을 얻는다. 이 [illegible] 종권은 당신이 악귀를 조종하고 있는 한 계속된다.
내가 힘이 있었을 때에는 지혜가 없더니, 이제 지혜를 가지게 되니 힘이 없구나

악령
부여 마법 : 대지
이 마법이 부여된 대지는 늪이 된다.



악착스런 해골
해골의 소환
(B) : 재생
"죽음은 질 좋은 병사를 제공해 준다. 그들은 명령에 [illegible] 않고, 항복하지도 않으며, 사지가 절단나 떨어진다 하더라도 싸움을 멈추지 않는다."
– 네비니랄, 사령 마법사의 서

암울
부여 마법
백색 주문은 발동하는데 추가로 (3)이 더 든다. 백색 부여 마법의 능력을 활성화시키는 데에도 추가로 (3)이 더 든다.

'어둠의 손'의 신도
성직자의 소환
(1) : 당신의 마나 풀에 (B)를 더한다. 만약 한 턴에 (4)나 그 이상의 마나를 이 방식으로 사용했다면, 턴 끝에 '어둠의 손'의 신도를 매장한다.
이 능력은 마나의 원천으로 사용한다.
"우리는 더 이상 자연의 자식이 아니요, 그의 주인이라..." – 조직 '어둠의 손'의 서약

어둠의 의식
마나의 원천
당신의 마나 풀에 (B)(B)(B)를 더한다.

어둠의 자식
어둠의 자식의 소환
만약 어둠의 자식이 공격하고 저지 당하지 않는다면, 어둠의 자식은 턴이 끝날 때까지 +2/+0을 얻는다.
라가논이 지하 무덤의 봉인을 풀었을 때 그가 발견한 것은, 죽은 자들과 그들의 보물 이상의 것이었다.

얼어붙은 그림자
그림자의 소환
(B) : 턴이 끝날 때까지 +1/+1을 얻는다.
"세상에는 어떤 가치, 어떤 영적인 존재들이 있다. 그들은 물질과 빛으로부터 [illegible] 한 쌍을 이루는 두 개의 존재로 만들어진 이중의 생명을 가지며, 사물과 그림자로써 나타난다."
– 에드가 앨런 포우, "침묵"

장례 행렬
부여 마법 : 생물
만약 이 마법이 부여된 생물이 플레이에서 떠나면, 그 생물의 조종자는 [illegible]
"[illegible]"



재에서 재로
소서리
[illegible] 을 게임에서 제거한다. 재에서 재로는 당신에게 5점의 피해를 입힌다.
"왕이건 거지건, 결국엔 똑같이 끝나게 되지 – 악취와, 온갖 부패물들 [illegible] 온갖 비난에 뒤덮여서 말이야."
– 앨라인 코랄룬, "유산"

저주받은 땅
부여 마법 : 대지
저주받은 땅은 이 마법이 부여된 대지의 조종자의 업킵 중에 그 플레이어에게 1점의 피해를 준다.

저주의 눈동자
저주의 눈동자의 소환
저주의 눈동자는 벽으로만 저지할 수 있다.
저주의 눈동자를 제외한 당신이 조종하는 다른 생물은 공격하지 못한다.
공포로의 질주는 패배에 이르는 가장 빠른 길이다.

전갈
전갈의 소환
전갈이 어떤 플레이어에게 피해를 입히면, 그 플레이어는 독 카운터 한 개를 얻는다. 한 플레이어가 독 카운터를 10개 이상 가지게 되면 그 플레이어는 게임에서 진다.
가끔은, 작고 귀찮은 벌레 한 마리가 엄청난 고통을 가져다주기도 한다.

정신 충격 스럴
스럴의 소환
정신 충격 스럴을 희생한다: 방어측 플레이어는 손에서 세장의 카드를 골라서 버린다. 이 능력은 정신 충격 스럴이 공격을 하고 저지되지 않았을 경우에만 사용한다.

정신 왜곡
소서리
목표 플레이어의 손을 본다. 그 플레이어는 당신이 고른 카드 X장을 버린다.
가장 막강한 마법사들이 가장 가려린 마음을 지니고 있을 수도 있다.

정신 혼란
소서리
목표 플레이어는 카드를 한 장 골라서 버린다.
다음 턴의 시작때 카드를 한 장 뽑는다. 이성의 끝, 질서의 끝. 이제 있었던 모든 것에 대해 잊으라.

좀비 마스터
지배자의 소환

모든 좀비는 "(B) : 재생"과 늪잠입 능력(만약 방어측 플레이어가 늪을 조종하고 있다면 이 생물을 저지할 수 없다.)을 얻는다..

그는 죽기 전부터 좀비들을 다스리고 있었다. 그리고 이젠 아무도 좀비들이 그를 배신하게 할 수 없다.

죽음의 권세
부여 마법

당신의 드로우 단계를 생략한다.

당신이 카드를 버릴 때마다 그 카드는 게임에서 제거된다.

생명점 1점을 지불한다 : 당신의 서고의 맨 위에 있는 카드를 한 장 옆으로 옮겨 둔다. 당신의 다음 드로우 단계의 시작 때 그 카드를 당신의 손으로 가져온다.

죽음의 손길
소서리

죽음의 손길은 목표 플레이어에게 1점의 피해를 입히고, 당신은 생명점 1점을 얻는다.

다음 턴의 시작 때에 카드를 한 장 뽑는다.

"이전에 너의 것이었던 모든 것은 이제 나의 것이다. 너의 땅, 너의 백성, 그리고 이제 너의 생명도" – 사령 마법사 림-둘

죽음의 손아귀
부여 마법

(B)(B) : 목표 녹색 주문을 무효화한다. 이 능력은 인터럽트로 사용한다.

"모든 숲은 수많은 나무들의 시체로 뒤덮여 있지"

– 생기르 남작이 어텀 윌로우에게

지옥의 그림자
그림자의 소환

지옥의 그림자는 소환 후유증을 겪지 않는다.

당신의 업킵이 끝날 때에, 만일 당신의 무덤에 지옥의 그림자가 있고, 그 위에 3장 이상의 생물 카드가 있다면, 당신은 그 지옥의 그림자를 플레이에 들여올 수 있다.

지옥의 왕
악마의 소환

비행, 돌진

당신의 업킵 중에 지옥의 왕이 아닌 다른 생물을 하나 희생한다. 그렇게 하지 못하면, 지옥의 왕은 당신에게 7점의 피해를 입힌다.



지옥의 울부짖음
인스턴트

목표 생물은 턴이 끝날 때까지 +X/+0을 얻는다.

천연두
소서리

[illegible] 생명점 [illegible] 그런 다음 그의 [illegible] 버린다. 그런 다음 그가 [illegible]하고 있는 생물의 1/3을 회생한다. 그런 다음 그가 조종하고 있는 대지의 1/3을 회생한다. 모든 개수는 올림 한다.

젤도르의 사자
[illegible]의 소환

젤도르의 사자가 플레이될 때, 생물을 하나 회생한다.

(B):재생

"그들은 슬픔의 앙금을 마시게 되겠지. 그들은 한때 자신이 사랑했던 사람들을 죽여야만 할 것이야.." – 사령 마법사 림-둘

크로비카의 주물
부여 마법 : 생물

크로비카의 주물이 플레이에 들어온 다음 턴의 시작때 카드를 한 장 뽑는다.

이 마법이 부여된 생물은 +1/+1을 얻는다. 크로비카 사람들은 그들이 죽인 사람들의 귀나 눈이 자신에게 힘을 준다 믿고, 그러한 주물들을 전투에 지니고 나갔다.

타락 천사
천사의 소환

비행

생물을 하나 회생한다 : 턴이 끝날 때까지 +2/+1을 얻는다.

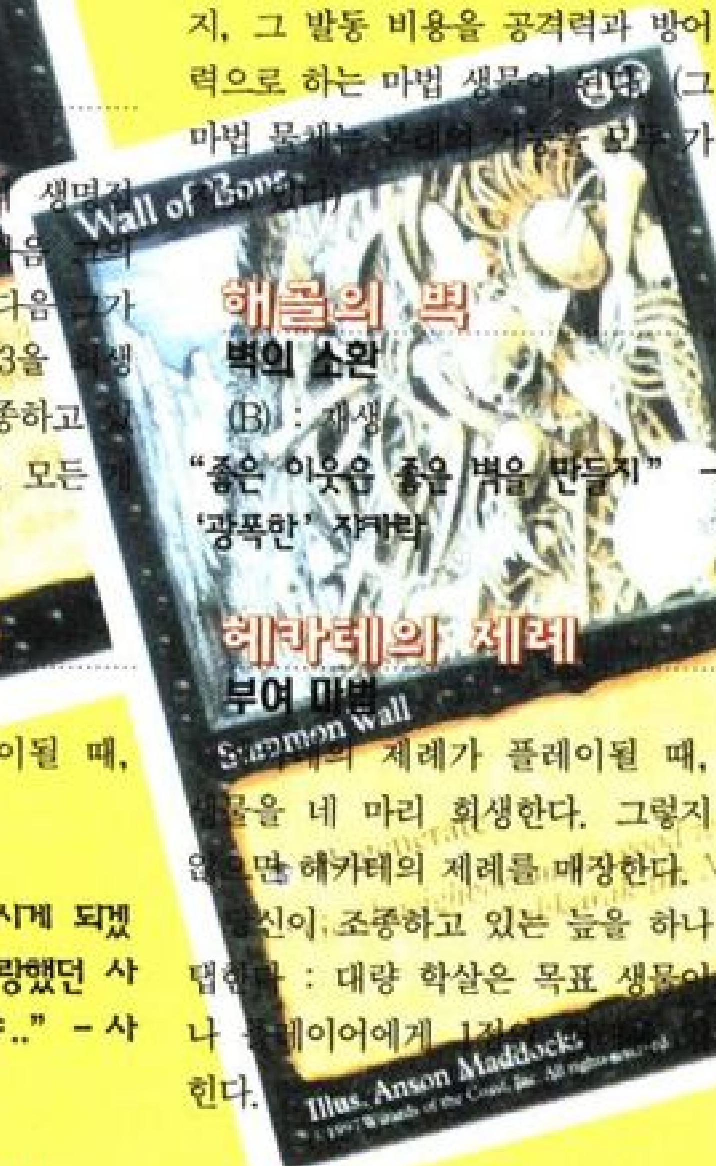
"천사란 생명의 구도 위에 있는 진실의 외연에 지나지 않지 – 그리고 어둠은 항상 빛보다 우세한 법이라네." – 생기르 남작

테러
인스턴트

흑색도, 마법 생물도 아닌 목표 생물을 매장한다.

폴터가이스트
폴터가이스트의 소환

(T) : 마법 생물이 아닌 목표 마법 물체는 당신의 다음 업킵 단계까지, 그 발동 비용을 공격력과 방어력으로 하는 마법 생물이 된다. (그 마법 물체는 본래의 기능을 모두 가진다.)



해골의 벽
벽의 소환

(B) : 재생

"좋은 이웃은 좋은 벽을 만들지" – '광폭한' 자카라

헤카테의 제례
부여 마법

헤카테의 제례가 플레이될 때, 생물을 네 마리 회생한다. 그렇지 않으면 헤카테의 제례를 매장한다.

당신이 조종하고 있는 늪을 하나 탭한다 : 대량 학살은 목표 생물이나 플레이어에게 1점의 [illegible] 입힌다.

혼란의 망토
부여 마법 : 생물

(0):방어측 플레이어는 손에 든 카드 한 장을 무작위로 버린다. 이 마법이 부여된 생물은 이 턴 동안 아무런 전투 피해도 주지 못한다. 이 능력은 이 마법이 부여된 생물이 공격하고 저지되지 않았을 경우에만 사용한다.

황폐화
부여 마법 : 대지

만일 이 마법이 부여된 대지가 탭하면, 그 턴이 끝날 때 그 대지를 파괴한다.

흑기사
기사의 소환

선제 공격, 백색으로부터의 보호

전투는 목적을 필요로 하지 않는다. 전투는 그 스스로가 목적이기에. 어째서 흑사병이 번지며 어째서 들판이 불타는지 묻지 말라. 그리고 어째서 내가 싸우는 지 묻지 말라.

흑사병
부여 마법

턴이 끝날 때 플레이 중에 생물이 하나도 없으면, 흑사병을 매장한다.

(B) : 흑사병은 모든 생물과 모든 플레이어에게 1점의 피해를 입힌다.

흡혈 박쥐
[illegible]의 소환

비행

(B) : 턴이 끝날 때까지 +1/+0을 얻는다. 당신은 이 방식으로 한 턴 당 (B)(B)이상을 지불할 수 없다.

"날개 달린 쥐가 사람의 얼굴을 할 수 있다면, 그건 뭔가 이상하고 기묘한 것이겠지"

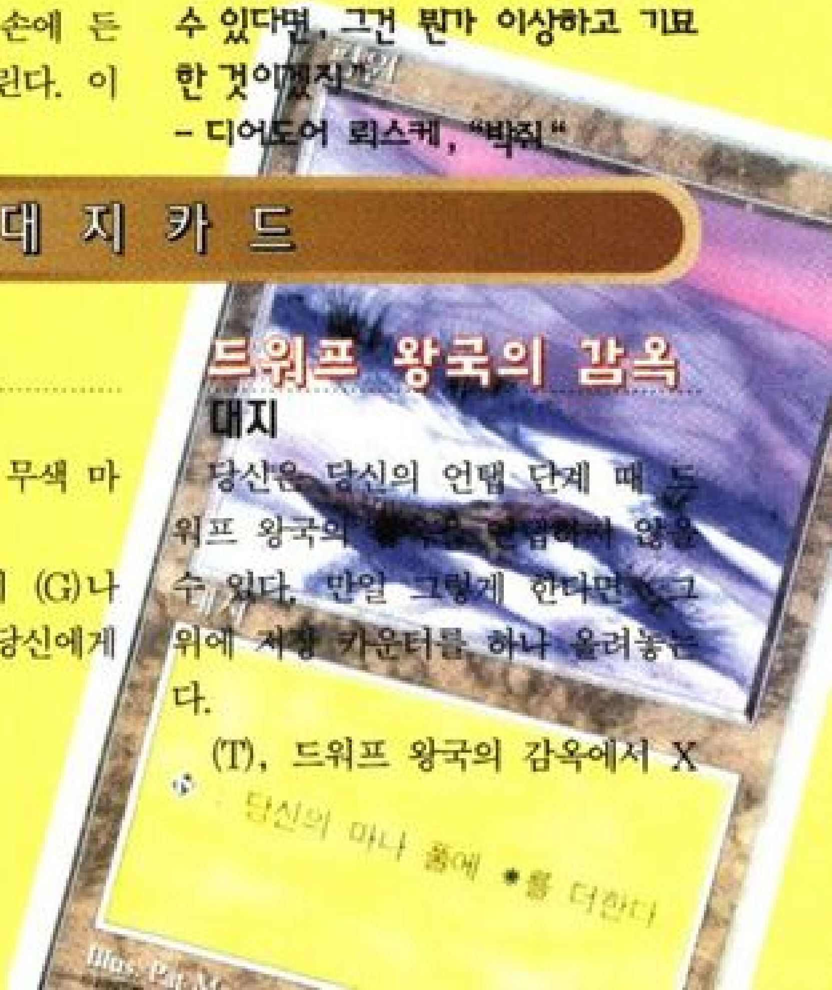
– 디어도어 뢰스케, "박쥐"

대 지 카 드

관목림
대지

(T) : 당신의 마나 풀에 무색 마나 하나를 더한다.

(T) : 당신의 마나 풀에 (G)나 (W)를 더한다. 관목림은 당신에게 1점의 피해를 입힌다.



드워프 왕국의 감옥
대지

당신은 당신의 언탭 단계 때 드워프 왕국의 감옥을 언탭하지 않을 수 있다. 만일 그렇게 한다면 그 위에 저장 카운터를 하나 올려놓는다.

(T), 드워프 왕국의 감옥에서 X

개만큼의 저장 카운터를 제거한다 : 당신의 마나 풀에 X개만큼의 (R)를 더한다.

드워프 왕국의 폐허

대지

드워프 왕국의 폐허는 플레이에 탭된 상태로 들어온다.

(T) : 당신의 마나 풀에 (R)을 더한다.

(T), 드워프 왕국의 폐허를 희생한다 : 당신의 마나 풀에 (R)(R)을 더한다.

벨류나이트 신전

대지

벨류나이트 신전은 플레이에 탭된 상태로 들어온다.

(T) : 당신의 마나 풀에 (U)를 더한다.

(T), 벨류나이트 신전을 희생한다 : 당신의 마나 풀에 (U)(U)를 더한다.

속이 빈 고목

대지

당신은 당신의 언탭 단계때 속이 빈 고목을 언탭하지 않을 수 있다. 만일 그렇게 한다면 그 위에 저장 카운터를 하나 올려놓는다.

(T), 속이 빈 고목에서 X개만큼의 저장 카운터를 제거한다 : 당신의 마나 풀에 X개만큼의 (G)를 더한다.

어둠의 요새

대지

어둠의 요새는 플레이에 탭된 상태로 들어온다.

(T) : 당신의 마나 풀에 (B)를 더한다.

(T), 어둠의 요새를 희생한다 : 당신의 마나 풀에 (B)(B)를 더한다.

우르자의 광산

대지

(T) : 당신의 마나 풀에 무색 마나 하나를 더한다. 만일 당신이 우르자의 광산, 우르자의 발전소, 그리고 우르자의 탑을 조종하고 있다면, 하나 대신 두 개의 무색 마나를 더한다.

기술의 시대에는 광산을 도시처럼 흔하게 볼 수 있었다.

우르자의 발전소

대지

(T) : 당신의 마나 풀에 무색 마나 하나를 더한다. 만일 당신이 우르자의 광산, 우르자의 발전소, 그리고 우르자의 탑을 조종하고 있다면, 하나 대신 두 개의 무색 마나를 더한다.

마법 물체를 만드는 데에는 막대한 양의 자원이 필요하다.

우르자의 탑

대지

(T) : 당신의 마나 풀에 무색 마나 하나를 더한다. 만일 당신이 우르자의 광산, 우르자의 발전소, 그리고 우르자의 탑을 조종하고 있다면, 하나 대신 세개의 무색 마나를 더한다.

토카시아가 자원의 효율적 수집에 대해 가르칠 때, 우르자는 자원의 효율적 사용에 대한 가르침을 구했다.

이카시안 상점

대지

이케이드 상점은 탭된 상태로 플레이에 들어온다.

당신은 당신의 언탭 단계때 이케이트 상점을 언탭하지 않을 수 있다. 만일 그렇게 한다면 그 위에 저장 카운터를 하나 올려놓는다.

(T), 이케이트 상점에서 X개만큼의 저장 카운터를 제거한다 : 당신의 마나 풀에 X개만큼의 (W)를 더한다.

지저천

대지

(T) : 당신의 마나 풀에 무색 마나 하나를 더한다.

(T) : 당신의 마나 풀에 (U)나 (B)를 더한다. 지저천은 당신에게 1점의 피해를 입힌다.

트로카이아의 유적

대지

트로카이아의 유적은 플레이에 탭 된 상태로 들어온다.

(T) : 당신의 마나 풀에 (W)를 더한다.

(T), 트로카이아의 유적을 희생한다 : 당신의 마나 풀에 (W)(W)를 더한다.

헤븐우드의 결전장

대지

헤븐우드의 결전장은 플레이에 탭 된 상태로 들어온다.

(T) : 당신의 마나 풀에 (G)를 더한다.

(T), 헤븐우드의 결전장을 희생한다 : 당신의 마나 풀에 (G)(G)를 더한다.

Magic Quiz

1. 매직의 창시자 리처드 가필드 씨가 매직 더 개더링이라는 트레이딩 카드 게임을 처음 만들어 낸 해는 몇년도 일까요?
   ①1990년 ②1991년 ③1992년 ④1993년

2. 매직 플레이 시에 자기 손의 카드가 7장이 넘었을 때 7장이 되도록 줄여야 하는 단계를 무엇이라고 하나?
   ① 업킵 단계 ② 드로우 단계 ③ 디스카드 단계 ④ 엔드 단계

3. 원래 카드 게임을 할 때 게임 시작 전에 미리 걸어두는 돈같은 것을 뜻하는 말로 매직에서는 자기 덱의 맨 윗장을 걸게 되어있는 카드는?
   ① 앤티 카드 ② 머니 카드 ③ 스카이 카드 ④ 파칭 카드

4. 매직에는 모두 다른 종류의 카드가 들어있는데 그 중 나오는 비율이 적은 카드를 무엇이라고 하나?
   ① 파워 카드 ② 퍼센트 카드 ③ 레어 카드 ④ 싱크 카드

5. 환타지 미디어에서 국내 최초로 대학로에 개장한 매직 등 게임 관련 도구를 판매하는 취미 전문점의 이름은?
   ① 인터 하비 ② 하비 마켓 ③ 하비 스페이스 ④ 인터 존

지난호 당첨자 발표

지난호 정답 : 1)③ 2)② 3)③ 4)④ 5)①

●이상 10명에게는 환타지미디어에서 제공하는 한글판 스타터 덱 1개씩을 드립니다.

Magic 아트 갤러리



○임꺽정의 소환



○이오리의 소환

●이상 3명에게는 환타지 미디어에서 제공하는 카드 덱 프로텍터를 드립니다. 당첨자는 전화를 걸어 확인해 주시기 바랍니다.

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 '매직 더 개더링 담당자' 앞

지지리치의 타마고치 Q & A



타마고치의 유저라면 모두 변신에 대해 궁금해하는 사항이 많은 것 같습니다. 그러면 이번호에서는 타마고치가 변신하는 정확한 시간을 계산해서 변신하는 장면을 놓치지 않고 지켜 볼 수 있도록 계산 방법을 알려드리도록 하겠습니다.

질 문 1

변신하는 시간을 계산해서 변신하는 모습을 지켜보고 싶은데 그런 방법은 없나요?

변신 타임은 계산으로 알 수 있습니다.

타마고치를 키우고 있는데 가장 흥미있는 순간은 바로 변신할 때입니다. 그런데 보통 변신을 알리는 소리가 난 후 얼른 들여다 보면 이미 변신이 끝나 있는 경우가 종종 있지요? 그럴지 않기 위해 변신 타임 산출하는 방법을 설명하겠으니 꼭 계산해 보세요.

우선 언제 스타트했는지가 중요합니다. 이것을 기억(기록)해 두지 않으면 정확한 시간을 알 수 없으니까요. 그리고 스타트한 시간에 따라서도 상당히 다르다는 점 명심해 두십시요.

만약 7시 50분에 스타트한 경우, 3일째의 10시 0분이 코도모치로 변신합니다. 이것을 하나의 표준으로 생각할 수 있는데 7시 50분 이후의 경우는 그 만큼 0을 더하면 됩니다.

예를 들어 9시 50분 스타트했다고 하면 2시간 늦었으므로 변신 타임도 2시간이 늦은, 즉 3일째 12시 0분이 됩니다.

게다가 점점 기준 시간과 멀어지게 되면 예를 들면 스타트가 17시 50분의 경우, 표준보다도 10시간 늦으므로 변신 타임도 10시간 늦게 되어 20시가 됩니다. 그런데 문제는 20시는 오후 8시인데 베이비치가 자버리는 시간이기도 합니다. 그러나 취침 타임과 변신 타임이 겹칠 때에는 변신이 우선입니다. 그러므로 17시 50분 스타트까지는 표준대로 계산하면 되는데 그것보다 1분이라도 늦게 되면 다음날 아침에 변신 타임이 됩니다. 베이비치는 아침 9시 0분에 일어난다는 사실은 알고 있지요?

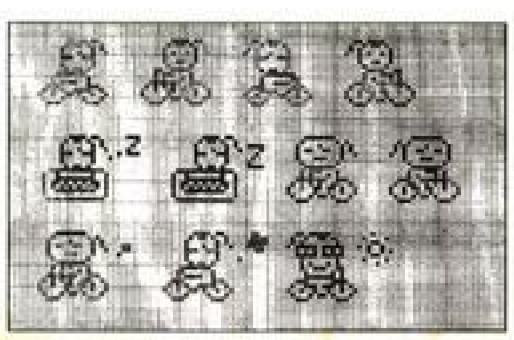
그러면 17시 51분 스타트할 경우 4일째 9시 1분이 변신 타임이 되는 거죠. 그러므로 이것을 표준으로 해서 다시 계산하면 됩니다.

타마고치 독자방

이상한 캐릭터가 출현했어요!

보호자 : 박상준
공유번호 : T-9605-285
타마고치 이름 : 갈고리치
주소 :

저는 남산에 있는 애니랜드에서 신종 타마고치를 샀습니다. 그리고 열심히 키웠더니 처음에는 톤마루치로 변했고 차례대로 톤가리치, 즈키치로 변했습니다. 예의범절 수치는 변신할 때마다 올렸습니다. 그래서 즈키치 때는 3/4까지 올렸습니다. 그리고 7월 7일 집에 와서 낮잠을 자고 일어나 보니 타마고치의 예의범절 수치가 가득차고 자전거를 타고 있으며 머리는 길게 뒤로 넘긴 모습의 타마고치로 변신해 있었습니다. 타마고치 육아북에서 이 모습을 찾아도 없어서 이름이 궁금합니다. 그리고 거의 모든 모습을 그려 보이기 위해 똥 5개를 모아보기도 하고 몸무게를 99g으로도 해 보았지만 병에 걸리지 않습니다(혹시 '초 타마고치'?). 이 캐릭터의 신원을 조사해 주세요.



지지리치의 어드바이스

이 캐릭터의 신원을 알아보기 위해 많은 조사를 해 보았지만 신원 파악하는데 실패했습니다. 희귀한 캐릭터임에 틀림이 없습니다. 이 캐릭터에 대한 자료를 찾는데로 알려드리는 것으로 하지요.

타마고치 한국 이름 지어주기 공모전

	손재원 T-9605-343	이영수	조영규 T-9605-355
베이비치	막둥이치	어리광치	응애치
무루치	빙그레치	아롬이치	하얀둥이치
쿠치타마치	돌출치	주둥치	얼굴치
타마치	헤헤치	둥글치	동글이치
기지로치	팽돌치	통통치	팽키치
쿠치파치	뒤뚱치	느린보치	쌜쭉치
마스쿠치	뮤리뮤라치	호기심치	너굴치
뇨로치	어리둥치	입술큰치	삐쭉치
마메치	박사치	귀엽치	깡총치
오야지치	이주일치	아자씨치	할아버지치

마이 베이비 타기 5행시

뽑히신 3명에게는 게임파티에서 제공하는 '마이 베이비' 1개씩 드립니다. 전화로 확인하세요.

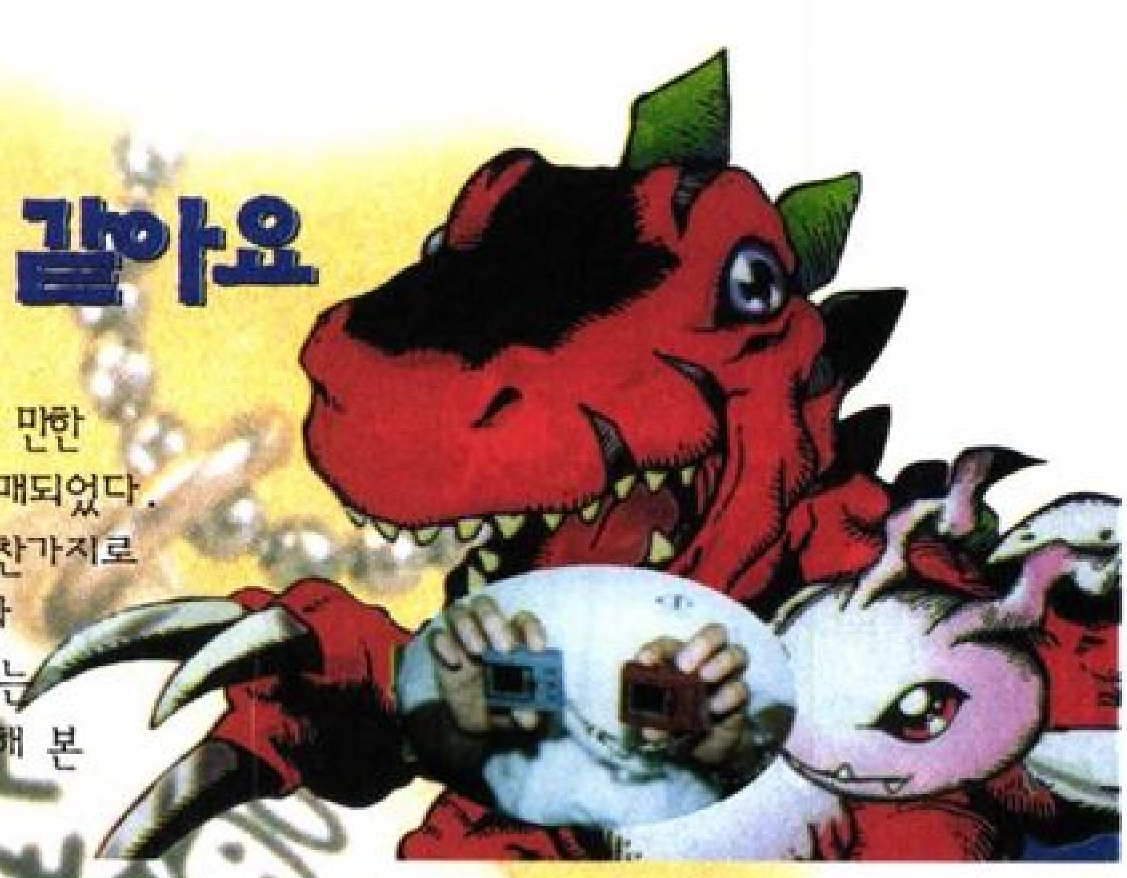
마-지막까지 힘을 주겠다
아-를 악물고 힘을 주겠다
베-베토벤의 '운명'을 들으면서
아-런~
비-만아잖아

마-이 베이비라는 게임기를 샀는데
아-렇게 재미있을 줄이야...

베-개 비고 누워 아이와 놀려고 하는데
아-런, 아이가 똥을 쌌잖아
바-스켓이라도 줘서 달래줘야지

마-징가Z도
아-게임기를 보고 괜히 심술이나
베-개를 던졌다
아-름은 '마이 베이비'
바-가 와도 눈이 와도 '마이 베이비'

디지털 몬스터, '잘 키우면 든든한 용병' 같아요



타마고치의 인기와, 격투 게임을 좋아하는 청소년들을 만족시켜줄 만한 몬스터 육성 대전 게임 '디지털 몬스터'가 얼마 전 반다이에서 발매되었다. 원래 발매 가격은 1,980엔이지만 현재 일본에서는 타마고치와 마찬가지로 품귀현상을 빚고 있어 10배 이상이나 가격이 치솟고 있다. 7월호와 8월호에 연속적으로 디지털 몬스터의 정보를 공개한 바 있는 챔프는 이번에 '디지털 몬스터'를 실제로 경험해 본 사람을 찾아 그 체험기를 공개한다.





체험자 : 주[illegible] (벨콤 기획개발[illegible]

내 몬스터의 성장을 대전으로 확인

남성 유저들을 겨냥해 개발된 디지털 몬스터는 단순히 육성의 차원을 뛰어넘어 누가 강하게 키웠는지를 알 수 있도록 대전이 가능하게 만들어졌다. 타마고치의 단순 육성에 질린 유저라면 자신이 키운 몬스터를 친구의 몬스터와 대전시키는 아기자기한 재미, 그리고 경쟁을 통해 자신의 몬스터를 얼마나 잘 키웠는지를 측정해 볼 수 있어 더욱 흥미를 느낄 수 있는 대전형 육성 시뮬레이션 게임이다.







○ 각자 키운 DM의 윗부분을 서로 접속한다

○ 위쪽에 접속 단자가 붙어 있다

○ 조금 지나면 BATTLE이라는 문자가 나오고 대전이 시작된다

디지탈 몬스터(DM)의 성장도

	유년기		성장기	성숙기	완전체
알 →	아기DM →	어린DM →	청소년DM →	청년DM →	완전체

위의 성장도에서 알 수 있듯이 디지털 몬스터는 기존의 타마고치보다 한단계를 더 거쳐 변신한다. (DM에도 오야지치가 있긴 하지만 확률이 희박하기 때문에...)

우선 메뉴는 총 8가지이며 방법은 기존 타마고치와 거의 같다.



●체크메터 - 나이, 체중, 배고픔, 근력, 체력, 게이지, 승률(버튼을 누르면 위 순서대로 나타난다.)

●식사 - 고기 (배를 든든하게 채워준다) 프로틴 캡슐 (근력이 늘어난다)

●화장실 - 항상 주위가 청결해야 병이 안걸린다. 배설물이 보이면 이 메뉴를 선택해서 바로 치워주자.

●전등 - 잠들기 전에 항상 불을 꺼달라고 호출한다.

●치료 - 대전 후 승리나 패배를 했을 때 옆에 해골이 생길 때가 있다. 싸울 때 난 몸의 상처를 치료를 해주자.

●호출 - 배가 고플 때나 트레이닝을 할 때 부르는 표시.

●트레이닝 - 가상의 적과 싸워 이기면 체력이 상승한다. 상대는 방어만 하는데 위나 아래 중 하나를 선택하여 방패가 없는 곳으로 발포하게 되면 이긴다. (트레이닝은 5판 3승제)

●대전 - 2대의 디지털 몬스터를 대전으로 선택하면 소리가 나면서 "BATTLE"이란 화면이 뜨는데 이때 서로 접촉을 시킨 후 선택 버튼을 누르면 대전이 시작된다. 서로 5번을 서로 동시에 발포하게 되는데 이기는 쪽이 마지막에 한번에 2발을 발포하는데 이기는 쪽은 점점 행동이 빨라진다. 이기면 주위에 태양이 뜨고 지면 검은 해골이 생긴다. (참고로 대전은 청소년 기의 디지털 몬스터 때부터 선택이 가능하다.)

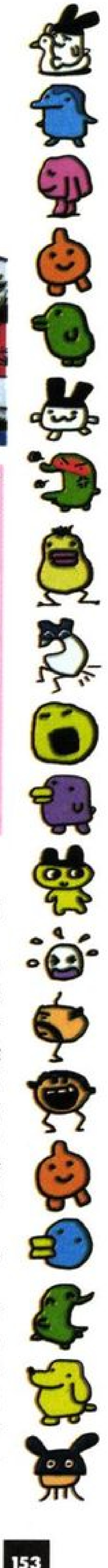
내 디지털 몬스터의 입에서는 미사일이 나간다!

디지털 몬스터를 키울 때 가장 주의해야 할 점은 트레이닝을 너무 많이 하면 체중이 감소되기 때문에 체중 관리를 소홀히 해서는 안된다.

청소년기에서 디지탈 몬스터로 대전 때 승리 여부를 계속 관찰해 봤으나 100% 확실치는 않지만 체중이 많은 쪽이 승리한다는 것으로 알게 되었다. 하지만 좀 더 성장한 후에는 체중이 무겁다고 해서 반드시 승리할 수 없다는 것을 알게되었다. 체력이 약한 상태에서 대전을 하게 되면 디지탈 몬스터는 거의 죽는다고 볼 수 있다. 그러므로 대전 전에 항상 체력 게이지를 확인해야 한다. 필자는 디지탈 몬스터를 14살까지 키워봤다. 14살 때 죽은 것은 체력이 별로 없는 상태에서 대전을 시켰더니 하얀 해골이 생기며 저 세상으로 가고 말았다. 2개의 DM 중 또 다른 하나는 12살인데 14살 때 죽은 디지탈 몬스터는 청년 디지탈 몬스터였으나 이번에는 완전체가 되었다. 무엇 때문에 성장이 빠른지는 더 살펴봐야 할 것 같다.

또 자신이 키운 디지탈 몬스터가 무엇이냐에 따라 대전 시 입에서 나가는 무기(?)모양이 다른데 필자의 디지탈 몬스터는 입에서 미사일이 나간다.

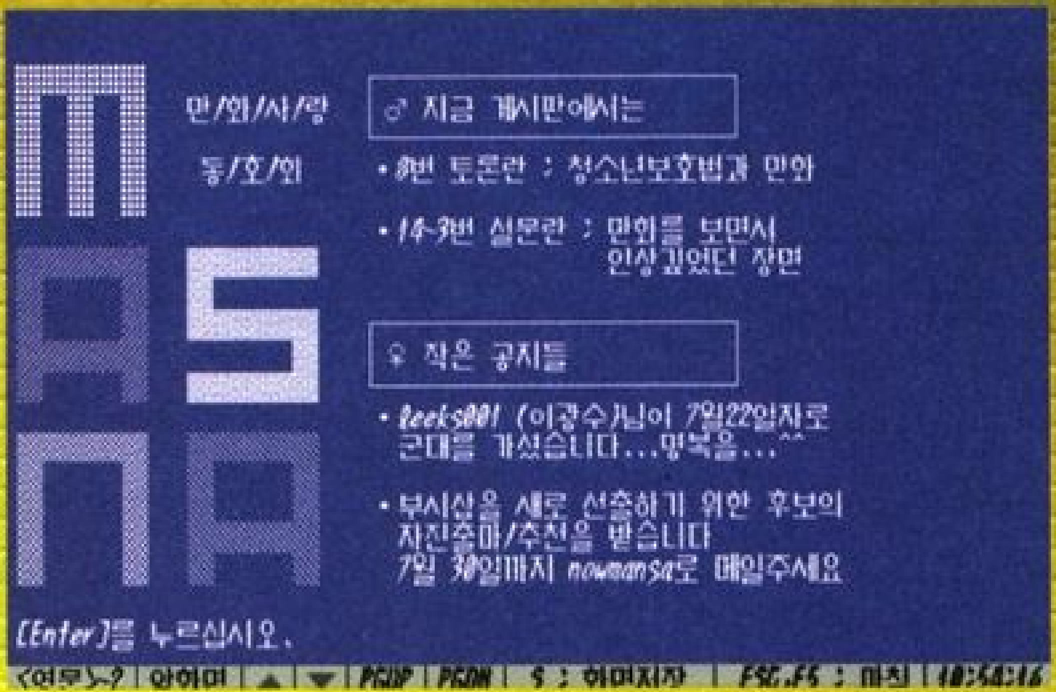
기존 타마고치보다 화면 스크롤이 빨라졌으며 본체의 색깔은 자주색과 하늘색 2가지이며 삐삐와 같이 허리에 찰 수 있는 고리가 부착되어 있다. 기존의 타마고치와 같이 시간을 조작해 빨리 키우는 방법은 디지털 몬스터에서는 불가능하다. 아마 성장해 가는 정확한 시간이 내부에 세팅되어 있는 것 같다. 어쨌든 디지털 몬스터는 양육과 대전을 동시에 할 수 있는 재미있는 게임기임에는 틀림없지만 처음 타마고치를 접했을 때의 경이로움보다는 왠지 그 느낌이 약간 덜했다.



나우누리

만화사랑 동호회

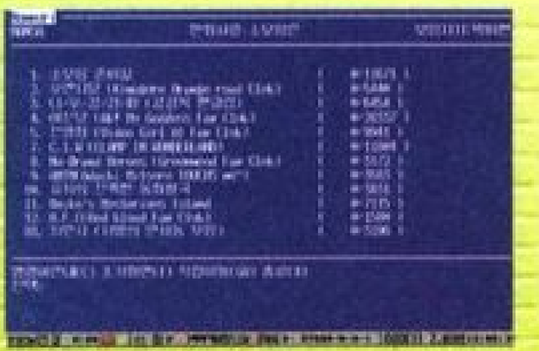
GO MANSA



애니동아리 탐방은 애니를 사랑하는 사람이 있는 곳이라면 어디든지 찾아갑니다. 동아리 소개를 원하는 단체가 있으면 게임챔프로 연락 주시기 바랍니다. 이번 달에는 약 5000명의 회원을 가진 나우누리의 만화 동아리 「만화사랑 동호회」를 찾았습니다.

만화를 사랑하는 사람들의 모임은 무척 다양하다. 지금까지 게임챔프에서 찾아간 동아리만 해도 대학교 동아리에서 전문 만화가들의 모임에 이르기까지 무척 다양한 형태를 보였다. 이제 소개하려고 하는 이 동호회도 이 중 한 형태로 PC통신을 이용한 얼굴 없는 사람들(?)의 모임이다. 어떤 형태의 동아리보다 활발하고 광범위한 활동을 하고 있는 것이 통신을 통한 애니 동아리라고 할 수 있다. 통신인이 아니고서는 도저히 맛볼 수 없는 PC통신을 통한 애니의 세계, 그 동아리에는 어떤 사람들이 살고 있을까 궁금하지 않을 수가 없다.

톡톡 튀는 소모임


만사동의 소모임

천리안, 하이텔, 나우누리, 유니텔의 4개 BBS에는 5000명이 넘는 대형 애니메이션 동아리를 비롯해 크고 작은 애니 관련 소모임이 존재하고 있다. 그 중에서도 나우누리 만화사랑 동호회(이하 만사동)는 4대 통신 중 몇 안되는 큰 만화 동호회 중의 하나.

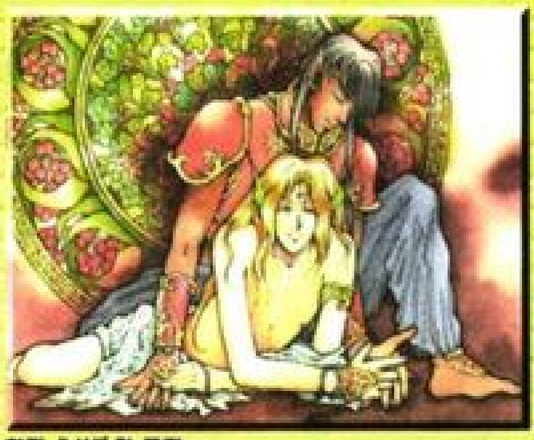
만사동에는 하루에 가입하는 회원 수만 해도 보통 8명에서 30명이 넘는다. 이런 식으로 불어난 회원 수는 이미 5000명을 넘었다. 실제로 활발한 활동을 보이는 정회원은 150명에서 200명 정도로 나우누리에서 게임기동(VG)·앙크(ANC) 다음 가는 회원 수를 자랑하고 있다. 만사동 회원들은 연령층이 낮은 관계로 시사 만화와 같은 무게 있는 종류보다는 개인적으로 좋아하는 자유스러운 화풍을 고집하고 있다.

그래서 생긴 '소모임'이 많다는 것은 만사동의 가장 큰 특징이다. 그 숫자뿐만 아니라 파워 또한 상당하다. 소모임은 기본적으로 '만화창작 소모임'과 '스토리 소모임'이 따로 존재하고 그 나머지는 팬클럽 형식으로 이루어져 있다. 만사동 소모임은 강경옥씨나 김태형씨와 같은 유명 만화가에서 '오렌지 로드', '오! 나의 여신님'과 같은 작품에 이르기까지 서로 좋아하는 취향대로 다양한 소모임을 이루고 있어 선택 폭 또한 넓다는 것이 강점이다. 신세대다운 톡톡 튀는 신선함과 매일 업그레이드되는 신속한 자료에서 이들 소모임의 인기 비결을 짐작할 수 있다.

만사동의 활동

만사동은 소모임 들이 주체이기 때문에 전체보다도 소모임의 활동이 두드러진다. 만화창작 동호회에서는 정기적으로 회지를 내고 있고 다른 소모임 또한 모임도 자주 가지는 등 적극적인 활동을 벌이지만 동호회 전체 모임은 한 달에 한번 정도에 불과하다. 워낙 동호회가 크기 때문이다.

만사동은 동아리 설립 당시부터 만화창작 성격이 짙었다. 만화 전시회보다는 상영회가 많아지면서 애니메이션 적 성격도 있지만 만사동은 기본적으로 만화창작 동을 이용한 작품의 업로드와 작품평 활동을 중심으로 이루어져 왔다.


회지 '나비'의 표지


회원들의 작품 「이오리」

만사동 여걸, 이슈라

모임지기 박미현 시삽

만사동의 회원들이 신세대인 만큼 나우누리 만사동 시삽 박미현씨(ID:이슈라)도 한창 잘 나가는 신세대 백조(?)이다. 게시판에 보면 "시삽이 뭐 하는 사람이냐?"고 궁금해하는 사람도 있다는 박미현씨는 건축학도 3학년의 학교생활을 과감히 청산(?-휴학)하고 우아한 백조 생활로 나선 상태.

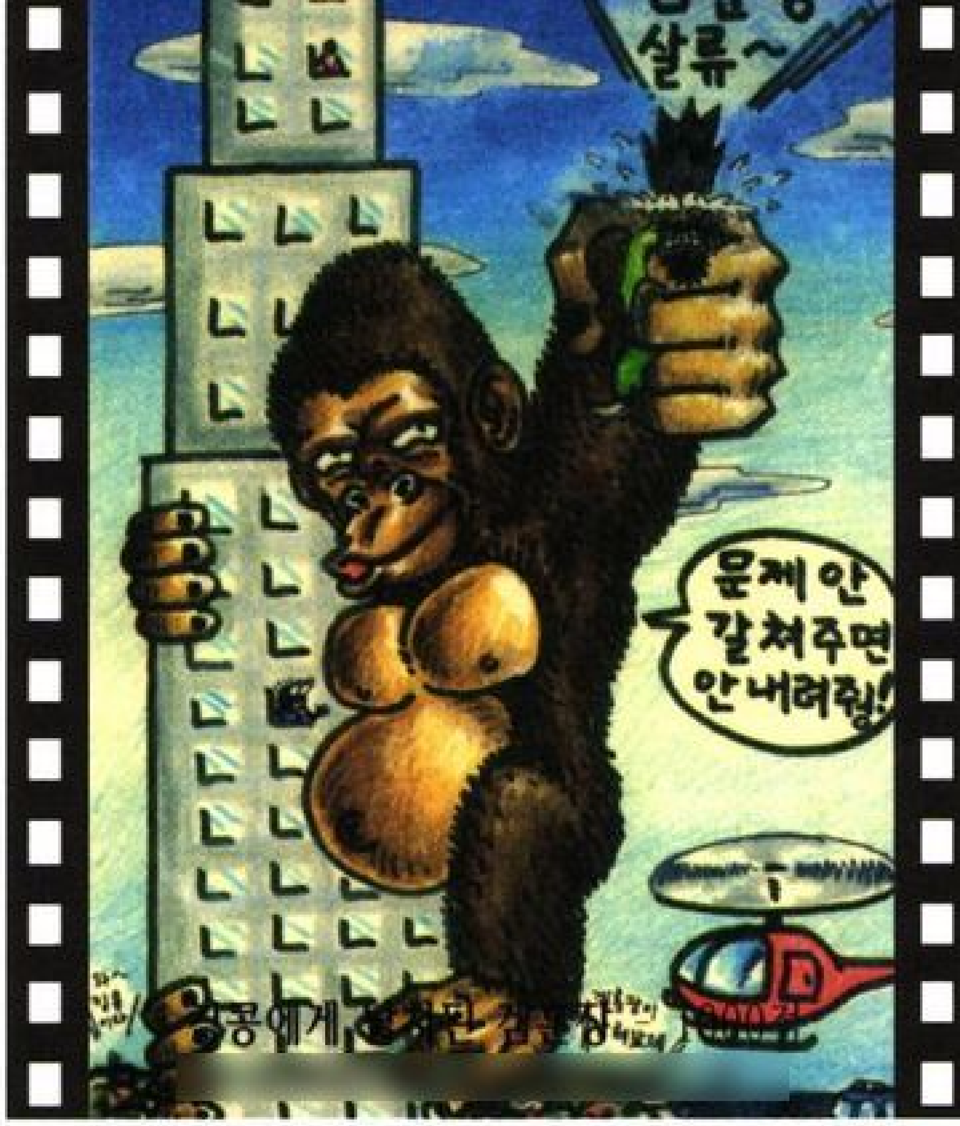
하루에 3~6시간 정도 회원들과 채팅을 즐긴다는 박미현씨는 만능 엔터테인먼트 우먼(Woman)이다. 만화 동호회 시삽인 만큼 실력도 대단하고 그림체도 2개를 가지고 있을 정도(자료실을 뒤져봤지만 확인할 길이 없음). 또 한가지 재미있는 것은 목소리도 2개 정도를 가지고 있다는 것이다. 약간은 허스키한 실제 목소리와 일본 여성의 가늘고 애교 있는 목소리가 그것이다. 게임에도 일가견이 있다는 이슈라님은 3D 격투 게임인 '버파 2'나 '버철온' 등 가정용 게임기를 섭렵(?)했을 뿐만 아니라 PC 게임 초기부터 모아 온 플로피 버전은 집의 벽을 가득 메웠을 정도의 매니아.

백조(?)라는 압박 때문에 자꾸만 일을 만들게 된다는 박미현 시삽은 게임관련 일과 용산에서의 PC 조립 일 등 1분 1초가 아까운 열혈백조(?). 시삽이라는 자리가 칭찬도 받지만 욕도 많이 듣는 힘든 자리라고 말하는 박미현 시삽은 자신을 따라 주는 회원들이 고맙다고 밝힌다. 차분한 어조로 "그리고 9월에는 대대적인(?) 전시회를 열 계획이에요. 또한 타 동호회에서도 제작한 바 있는 소모임별 전자CD를 제작할 계획인데 제 임기 기간 안에는 꼭 이루고 싶어요"라고 말하는 이슈라 님의 수줍은 듯한 얼굴에 활기가 넘친다.


만사동에는 회원들의 사진이 거의 없다. 자신들의 얼굴이 드러나는 것을 꺼리기 때문인데 박미현 시삽도 마찬가지. 할 수 없이 임시방편으로….

겜훈장 ?!

이 코너는 독자 여러분들이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 알고 싶은 비법, 그 밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 챔프로 직접 전화를 걸어 문의하는 것보다 더 상세하고 정확한 해답을 얻을 수 있습니다.



존경하는 겜훈장님! 그동안 안녕하셨습니까? 겜훈장님의 가르침을 바라는 어린 중생이 질문 한가지를 드리겠습니다. 「제4차 슈퍼로봇대전」의 정신 커맨드 중 기적을 배울 수 있는 생일은 언제입니까? 전에 이 게임에 도전했다가 형편없는 정신 커맨드때문에 실패한 적이 있답니다. 쓸만한 생일을 꼭 가르쳐주세요.

정신 커맨드 중 가장 강력한 기적을 원하시는군요. 기적을 얻을 수 있는 생일은 총 6가지가 있습니다. 각 생일별로 생기는 정신들을 알려드리죠. 「1월 29일 B형 : 가속, 근성, 열혈, 요령, 기적」, 「2월 9일 A형 : 탐색, 가속, 탈력, 은신, 재동, 기적」, 「3월 13일 B형 : 가속, 위압, 열혈, 자폭, 기합, 기적」, 「4월 11일 O형 : 가속, 번뜩임, 행운, 기합, 열혈, 기적」, 「8월 12일 A형 : 기합, 각성, 착란, 혼, 기적」, 「9월 2일 O형 : 번뜩임, 집중, 가속, 혼, 기적」 이 중에서 자신이 좋아하는 정신 커맨드가 많은 생일을 선택해서 즐겨보세요.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 PS를 가지고 있는 대학생입니다. 제가 요즘 「사무라이 RPG」를 플레이하고 있습니다. 그런데 게임이 어려워 좀처럼 풀리지 않고 있어요. 이 게임들의 액플 코드를 아신다면 꼭 적어주세요. 부탁드립니다.

돈을 늘리는 액플 코드는 800FD700 967F이고 주인공의 HP와 MP를 올리는 코드는 800FD504 270F입니다. 너무 액플에 의존하면 재미가 감소될 수 있으니 자제하세요.

안녕하세요? 겜훈장님. 궁금한 것이 몇 가지 있어서 이렇게 엽서를 보냅니다. 「파이널 판타지 택틱스」에서 FF7의 크라우드를 만날 수 있다는데 어디로 가야 만날 수 있나요?
무명씨

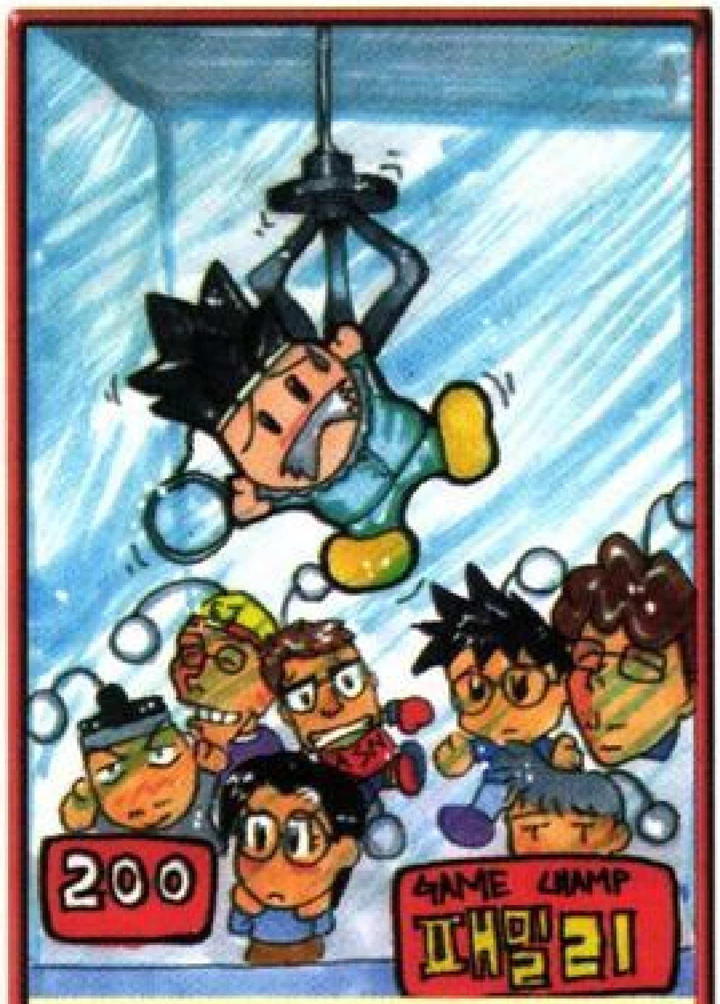
우선 게임챔프 8월호 부록인 FFT 완전공략집의 33-34페이지를 최대한 참고하라는 말씀을 드리고 싶군요. CHAPTER 2에서 무스타디오를 동료로 한 후 기공도시 고그로 가서 탄광을 살펴봅니다. 이곳에서 발굴 작업을 하면 이상한 고철덩이가 나오는데 계속해서 실행할 경우 소환 장치를 발견할 수 있습니다. 그 후 술집의 돈버는 이야기를 통해 모험자 레벨을 모은 다음 올랜도 백작을 동료로 하고 무역도시 사기도스에서 에어리스와 비슷한 소녀를 만납니다. 월드맵에서 빨간 색으로 변해버린 고란드로 가서 베이오후프를 동료로 만들고 호리 드래곤을 얻은 후 성석을 가지고 고그로 오면 노동 8호라는 철거인을 동료로 맞이할 수 있는데 노동 8호와 함께 넬베스카 신전으로 가서 노동 7호개와 싸우면 두번째 성석을 얻을 수 있습니다. 이제 다시 고그로 와서 소환장치를 사용하면 크라우드가 소환되는데 어디론가 가버립니다. 사기도스로 와서 에어리스와 비슷한 소녀를 구해주면 크라우드를 동료로 맞이할 수 있습니다.


사이비 겜훈장의 수모 - 900점

흑흑. 안녕하세요? 겜훈장님. 저는 6월 23일에 'FFT'를 샀습니다. 그런데 잡을 체인지할 수 없어서 게임의 진행이 안됩니다. 잡 체인지하는 방법을 알려주세요.

잡 체인지는 특정한 조건이 만족되어야 가능합니다. 게임챔프 지난호 부록의 잡 체인지 조건표에도 나와있듯이 특정 잡으로 체인지하는 것은 다른 잡들의 능력을 지니고 있어야만 가능합니다. 예를 들면 나이트로 변하기 위해서는 그 캐릭터의 견습전사 레벨이 2 이상이어야만 가능하고 산술사로 변하기 위해서는 백마도사 레벨 5, 흑마도사 레벨 5, 음양사 레벨 4, 시마도사 레벨 4의 조건이 모두 만족되어야만 가능합니다. 이중 한가지라도 불충분하면 잡 체인지를 하려고 해도 원하는 잡의 색깔이 밝게 변하지 않기 때문에 변할 수 없습니다.

겜훈장님 안녕하세요? 저는 RPG를 좋아하는 유저입니다. 여름 방학은 다가오고 할만한 RPG는 쌓여있기 때문에 행복한 고민을 하고 있습니다. 다름이 아니라 요즘 「와일드 암즈」를 하고 있습니다. 심연의 용궁에서 세실리아의 마지막 GOODS인 매직 포트를 찾아 불을 끄고 진행하려고 하는데 도저히 찾을 수가 없습니다.



야호! 겜훈장을 뽑았다! - 800점

심연의 동굴의 던전으로 갑니다. 던전 속에서 진행하다보면 길이 나눠지는 곳에 다다르게 되는데, 왼쪽으로 진행하세요. 계속 진행하면 길이 갈라지는 곳이 또 나오는데 여기서는 위쪽으로 갑니다. 그러면 매직 포트를 얻을 수 있습니다. 참고로 여기는 경험치와 돈을 많이 주는 몬스터들이 등장하므로 레벨 올리기를 하는 것도 좋을 겁니다.

겜훈장님. 더운날 수고가 많으십니다. 저는 챔프의 열렬한 애독자입니다. 다름이 아니라 PS용 게임인 「아크 더 래드2」와 [소울 에지」, 「레이지 레이서」의 액션 리플레이 코드를 알고싶어요.

아크 더 래드2의 돈 늘리기 코드는 800BD3EC FFFF입니다. 제대로 입력된다면 99999999의 돈을 얻으실 수 있습니다. 소울에지의 무한 에너지 코드는 1P쪽이 800BCD26 0060, 2P쪽이 800BFB02 00F0를 입력하세요. 레이지 레이서는 돈 늘리기 코드입니다. 돈을 계속 올린다면 금새 좋은 차를 구입할 수 있겠군요. 하지만 그만큼 재미는 반감될지도. 코드는 801E371C 4236입니다.

겜훈장님. 저는 GB용 [젤다의 전설」을 하고 있는 원호라고 합니다. 5번째 미궁인 메기의 큰입에서 첫번째 중간보스와 싸우는 도중 중간보스가 도망쳐버렸습니다. 도저히 찾을 수가 없더군요. 물론 훅셧도 구하지 못했고요. 어떻게 해야할지 막막합니다.

훅셧은 중간보스를 완전히 없애야만 얻을 수 있습니다. 중간보스가 도망쳐 버렸다면 작은 열쇠를 얻고 여러 장소를 돌아다녀보세요. 진행할 수 있는 곳은 한정되어있기 때문에 쉽게 찾을 수 있을 것입니다.

겜훈장님. 안녕하시죠? 저는 PS유저인데요. 「바이오 하자드」에서 플렌트42의 뿌리를 죽이고 몸체를 공격하려고 하는데 플렌트42가 있는 방의 문이 안열립니다. 공략집에는 그냥 열리는 것처럼 쓰여져 있던데 어떻게 된 건지 모르겠습니다. 꼭 좀 가르쳐주세요. 겜훈장님만 믿고 기다리겠습니다. 참고로 저는 질로 플레이하고 있습니다.

플렌트42가 있는 방으로 들어가려면 다른 여러 방들을 진행해야 합니다. 002호실로 가서 플렌트42에 대한 보고서를 본 다음 기숙사 제어실로 가서 물을 빼냅니다. 물을 빼내면 옆방에서 003호실 열쇠를 얻을 수 있는데 이 열쇠를 가지고 1층으로 올라오면 003호실에 들어갈 수 있습니다. 003호실의 책장을 살펴보면 연구일지를 볼 수 있는데, 연구일지가 있던 자리에 붉은 책을 끼워 넣으면 장식장의 비밀문이 열리며 플렌트42가 있는 방으로 들어갈 수 있습니다.



겜-클레스 - 700점

드디어 시원한 여름이 왔습니다. 겜훈장님. 저는 얼마전 「FFT」를 구입해서 열심히 진행중인 PS 유저입니다. 게임 도중 스테이터스 이상이 생길 경우 어떻게 해독할지 모르겠습니다. 지금 엄청나게 고생하고 있습니다. 다음달까지 기다릴께요!

스테이터스 이상은 아이템이나 마법으로 치료할 수 있습니다. 아이템사의 각종 아이템 사용 능력 어빌리티(안약, 피닉스의 꼬리, 금침, 처녀의 키스 등)를 습득하거나 백마도사의 회복 관련 마법 어빌리티(레이즈, 에스나, 월 등)를 습득해야만 스테이터스 치료 아이템, 마법을 사용할 수 있습니다.

어이! 겜훈장, 오랜만일세. 뭐? 내가 누구냐고? 허어 이 사람 보게. 유명하다고 괄시하긴가? 나, 이훈장이야. 그나저나 말이야. 요즘 내가 미치겠어. 「던전 & 드래곤즈」 때문이야. 도대체 이게 SS용으로 언제 나오나? 아니, 나오긴 나오나? 내가 던전 & 드래곤즈를 무척 좋아하거든, 아무튼 언제 나오는지 좀 알아봐 주게나. 그럼 이만.

SS용 던전 & 드래곤즈는 아직 발매일 미정이구려! 이훈장! 그러나 몇달만 기다리면 발매될 것이므로 자네가 조금만 참게나. 참고로 SS용 던전 & 드래곤즈는 아케이드용 던전&드래곤즈의 1,2탄이 하나로 묶인 합본으로 발매된다는구먼.

안녕하세요? 겜훈장님. 저는 「악마성 드라큐라X」를 즐기고 있는 PS유저입니다. 너무 어려워서 진행이 잘 안되는군요. 알카드의 필살기를 사용하는 방법과 강력한 무기를 얻을 수 있는 방법을 좀 알려주세요.

악마성 드라큐라X의 필살기는 자신이 한번 이상 사용해야만 필살기 등록표에 등록됩니다. 총 8개의 필살기를 가르쳐드리죠. 「다크메타몰포제 : ←↖↑↗→+공격 : 상대방의 피를 맞으면 HP

가 회복된다.」, 「서몬스피리츠 : ←→↓↑+공격 영혼을 소환해서 적을 공격.」, 「헬파이어 : ↑↓←→+공격 빛과 함께 사라졌다가 나타나며 적을 공격. 버튼, 방향키의 방향에 따라 다른 동작을 보여준다.」, 「테트라 스피리츠 : ↑모은 후 ↗→↘↓+공격 영혼 4개를 소환해서 적을 공격」, 「소울 스틸 : ←→↘↓↙←→+공격 상대방을 공격한 다음 상대방의 데미지를 흡수한다.」, 「엑셀차지 : ↓↘→+공격 늑대로 변신해서 사용하는 필살기. 적에게 빠르게 달려들어 공격한다.」, 「윙 스매쉬 : 점프버튼 누르고 ↑↖←↙↓↘→+점프버튼 놓는다 박쥐로 변신해서 사용하는 필살기. 빠른 속도로 날아가며 공격한다.」, 「백가지의 검 : ↓↘→↗↑모은 후 ↓+공격 검마를 소환해서 사용하는 필살기. 검마가 숨겨진 힘으로 적 전체를 공격한다.」 강력한 무기는 적을 통해서만 얻을 수 있습니다. 최강의 검은 발만웨입니다. 성이 뒤집어진 후 도서관에 가면 머리만 날아다니는 큐우라는 몬스터가 있는데, 이 녀석을 죽이면 얻을 수 있습니다. 최강의 너클은 오리하르콘입니다. 역시 뒤집어진 성의 도서관에서 얻을 수 있는데 얼굴은 사자고 갑옷을 입은 인간형인 라이온을 죽이면 얻을 수 있습니다. 장풍과 폭열권을 사용할 수 있습니다.

? 안녕하세요? 훈장님. 제가 물어볼 것은 「제 2차 슈퍼로봇대전G」입니다. 갓 건담이 적에게 공격당할 때였습니다. 명중률이 100%라서 한숨 쉬고 있는데 갑자기 분신을 사용하며 공격을 피했습니다. 어떻게 100%의 공격을 피한거지요? 버그가 아닐까요? 그리고 2차 로봇대전은 로봇의 주제가를 끝까지 들을 수 없습니까? 제발 부탁합니다.

무명씨



매직 더 개더링 겜훈장 카드 - 600점

어리숭 답변 명중률은 그 캐릭터가 보통 상태에 있을 때를 기준으로 나오는 것입니다. 분신을 사용했다면 그 캐릭터는 특별한 상태로 행동하는 것입니다. 분신은 적의 공격을 완벽하게 피할 수 있는 특수 기술입니다. 로봇대전의 주제가를 끝까지 듣는 방법은 아쉽게도 없습니다.

? 무더운 여름철에 게임공부 하시느라고 수고 많으십니다. 겜훈장님. 저는 PS유저인데 「스트리트 파이터 EX 플러스 알파」를 즐기고 있습니다. 캐릭터를 고르는 화면을 보니 아래쪽에 이블류, 알파 등의 흐린 색깔로 칠해져있는 캐릭터가 몇명 있더군요. 그 캐릭터들을 고르는 방법을 알려주세요.

훌륭하게 대답 숨겨진 캐릭터를 선택하려면 연습모드의 익스퍼트 모드를 클리어해야 합니다. 익스퍼트 모드는 엄청나게 복잡한 연속기들을 연습하는 모드인데, 달성도라는 수치가 있어서 각 캐릭터들의 연속기를 마스터하면 달성도가 올라갑니다. 달성도를 올릴수록 점수도 올라가는데, 이 점수가 어느정도 올라가게 됨에 따라 이블류, 진고우키, 진베가 등의 캐릭터들을 고를 수 있게 됩니다.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

? 저는 N64를 보유하고 있는 유저입니다. 얼마전 잡지를 보던 중 N64는 2000년까지를 목표로 설정했다는 기사를 읽게 되었는데... 그러면 2000년 뒤에는 N64의 후속기종이 또 나온다는 건가요? 정말 궁금해요! 또, 창세기전이 PS로 이식될 것이라고 하던데 사실인가요? 만약 이식된다면 한글판으로 나오나요?

어리숭 답변 A:N64가 2000년까지를 목표로 설정했다는 것만으로 후속기종을 예측하는 것은 무리입니다. 게임기의 수명은 그 게임기를 사용하는 유저에 의해 결정되기 때문입니다. 유저가 많고 인기있는 게임기라면 수명은 훨씬 연장될 것이고 인기없는 기종이라면 금새 사라져버리고 말 것입니다. 창세기전은 PS로 이식될 예정입니다. 하지만 아직 어떤 방식으로 이식될 것이라는 것에 대해서는 정확히 발표된 것이 없습니다. 그러나 현재 상태로 봐서는 일본 시장을 노리고 제작중인 듯합니다.

? 안녕하세요? 챔핑님. 제 타마고치가 어제 친구네 집에서 놀고나서 삑삑 울길래 밥을 주고나서 C버튼을 눌러보니 갑자기 눌러지지가 않습니다. 집에 와서 아무리 고쳐보려고 해도 안되더군요. 챔핑님. 이 일을 어떻게 하면 좋죠?

어리숭 답변 타마고치의 건전지가 다 된것 같습니다. 건전지의 수명이 다 되면 화면이 흐려지거나 깜빡거리고 버튼이 눌러지지 않는 경우도 발생할 수 있습니다. 타마고치 뒤쪽의 나사를 풀고 건전지를 교환하세요.

? 안녕하세요? 챔핑님. 저는 PS 유저입니다. 제가 궁금한 것이 몇가지 있어서 펜을 듭니다. PS는 SS처럼 확장 램팩을 사용할 수 없습니까? 있다면 알려주세요. 그리고 아날로그 패드가 나왔다고 하던데 아날로그 패드의 기능은 어떤 것들이 있는지 좀 가르쳐 주세요. 마지막으로 아날로그 패드가 대응되는 게임도 소개해주시면 감사하겠습니다.

훌륭하게 대답 PS는 SS와 같은 확장 램팩 시스템을 사용할 수 없습니다. 아날로그 패드는 기존의 디지털 패드로는 표현 불가능한 복잡하고 미세한 움직임을 실행할 수 있으며 N64용 진동팩과 같은 진동 기능이 있어서 격투 게임이나 슈팅 등에서 유저의 캐릭터가 충격을 받으면 그 충격이 패드로 전해집니다. 아날로그 패드 대응 게임으로는 에이스 컴뱃2, 토발2 등이 있습니다.

이용 요금 대폭 인하!

700-2377

선물은 30% 파워 업, 이용 요금은 30% 가격인하!

도전 ! 퀴즈 챔프

1. 이번에 발매될 SNK의 격투 액션 게임, 킹오파 97의 총 캐릭터 수는 몇 명입니까?
1. 29명 2. 27명
3. 24명 4. 26명

2. 버철온에서는 다섯번째 스테이지까지의 성적이 좋지 않으면 중간보스가 등장합니다. 상상을 초월하는 능력을 갖고 있는 이 VR의 이름은 무엇일까요?
1. 발 바스 보우 2. 라이덴
3. 야가란디 4. G GRAFT

3. 세가가 1996년 3월에 새턴판으로 발매한 게임, MANX TT에서는 새턴판 데이토나에서와 마찬가지로 비법을 사용하면 어떤 동물을 타고 달릴 수가 있습니다. 과연 어떤 동물일까요?
1. 말 2. 소
3. 개 4. 양

4. 플스판 게임 '릿지레이서 레볼루션'에는 '블랙카'보다 강력한 '화이트카'란 차가 존재합니다. 이 화이트카의 넘버는 몇 번입니까?
1. 0번 2. 1번
3. 2번 4. 13번

5. 최근에 발매된 닌텐도 64용 게임 '멀티레이싱 챔피온쉽'에서 숨겨진 차는 과연 몇 대입니까?
1. 4대 2. 2대
3. 1대 4. 3대

6. 플스에서도 아날로그 패드는 벌써 발매되었습니다. 그러면 다음 중 아날로그 모드에는 대응이 안되지만 진동모드에 대응되는 게임은 무엇일까요?
1. 에이스컴뱃 2 2. 부시도 블레이드
3. 토발2 4. 아머드 코어

7. 최초로 [초필살기]라는 개념이 쓰였던 게임은 다음 중 어떤 것일까요?
1. 슈퍼스파 2X 2. 아랑전설2
3. 월드히어로즈 퍼펙트 4. 용호의 권

8. 다음은 일본 최고의 게임 제작사 스퀘어에 대한 설명입니다. 틀린 것은?
1. 스퀘어사는 파이널 판타지를 만들었다.
2. 최근에 오락실용 대전 액션 게임의 제작에 들어갔다.
3. 부시도 블레이드, 토발 넘버 1 등의 3차원 액션 게임들도 제작했다.
4. 반다이사와 합병설이 있다.

9. '에이스 컴뱃 2'에서는 많은 주변기기를 지원하는데, 다음 중 이 게임에서 대응하지 않는 주변기기는 무엇입니까?
1. 마우스 2. 아날로그 스틱
3. 아날로그 패드 4. 네지콘

10. 닌텐도 64용 '멀티 레이싱 챔피온쉽'에서 차의 그립력을 결정하는 것은 다음 중 무엇입니까?
1. 리어윙 2. 서스펜션
3. 기어 4. 브레이크

새롭게 변한 [도전 추리 특급]도 역시 700-2377!

도전, 추리 특급

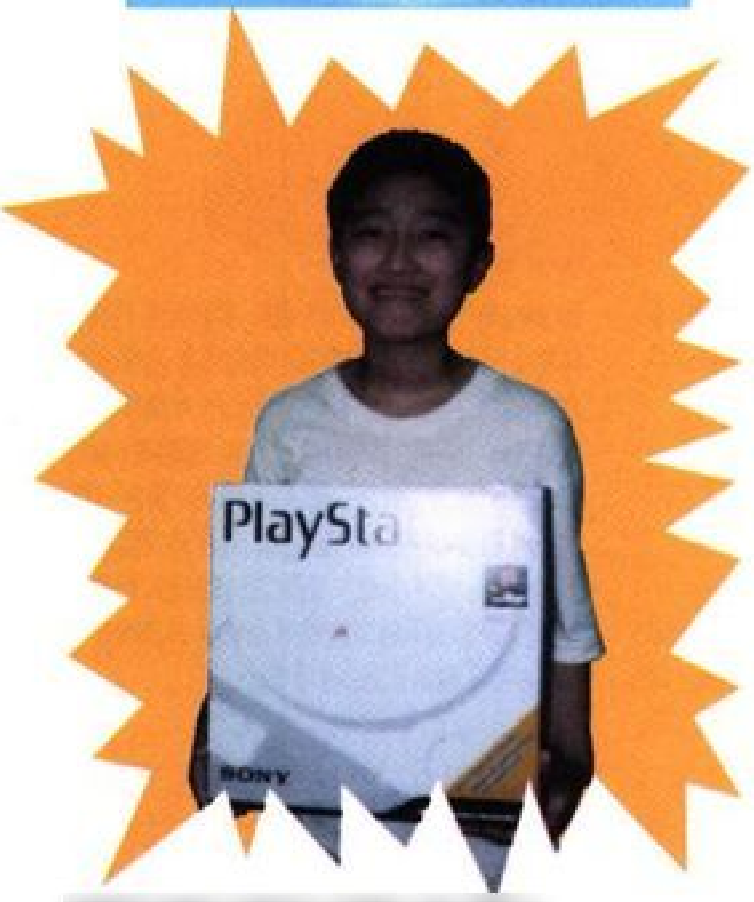
1. 최고의 인기 게임, 게임 챔프 10월 호의 기대 소프트 1위는 무엇일까요?
맞춰주세요! (   )

2. 10월의 일본 인기 소프트 1위는 무엇일까요?
맞춰주세요! (   )

당첨자 발표도 역시 700-2377

700-2377에 숨겨진 보물들입니다. 모두 여러분께 드립니다!!

지난 호 플스 당첨자



나머지 당첨자 명단은 지금 700-2377에서 발표하고 있습니다

응모 요령

당첨자 선발 기준 및 방법 :

첫 번째 스테이지인 [스피드 퀴즈]는 1문제 당 5점으로, 총점 70점 이상이 되어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.

두 번째 스테이지인 [공포의 사지선다] 게임 퀴즈는 1문제 당 10점으로, 이 스테이지에서는 80점 이상이 되어야 당첨자 자격이 주어집니다.

그리고, 2문제로 구성되어 있는 [도전 퀴즈 특급]은 두 문제를 모두 맞추어야만 당첨자 자격이 주어집니다. (단, 동점이라도 이용 회수가 많으면, 당첨될 확률이 높아집니다.)

마감일 : 매달 30일 까지

당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!

상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일-18일 사이에 (02)3142-6845로 김동욱 기자에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

지난호 정답

1. 초급 : 3, 4, 4, 3, 3, 1
   중급 : 1, 2, 1, 1 3, 1, 3
   상급 : 2, 3, 4, 2, 4, 4, 2, 3
2. 1번 사가 프론티어

도전! 퀴즈 챔프 상

1등 으뜸상 닌텐도 64 1명



2등 버금상 플스 1명



3등 애석상 플스 CD 5명



5등 아무나상
챔프 전화카드 30명



4등 원통상 타마고치 10명



6등 챔프 사랑상
챔프 점수 10명

도전! 추리 특급 상

1등 찍기 도사 상
나이키 운동화 1명



2등 아까비 상
농구공 5명



3등 잘할 수 있었는데 상
챔프 전화 카드 27명



4등 챔프 사랑상
챔프 점수 10명

팡팡스튜디오



찜통같은 더위에 우리 챔프 독자들은 다들 뭐하면서 지낼까? 방학을 이용해서 산과 바다를 찾아가는 사람들도 있겠고 더위를 잊은 채 열심히 공부하는 학생들도 있겠지. 하지만 킹오파 '97을 즐기면서 스트레스를 확 풀어보는 것도 좋은 방법일테고 시원한 레이싱 게임을 즐기는 것도 피서의 한 방법일 것 같아. 방 안에 있으면서도 여름을 시원하게 보낼 수 있는 방법! 그것이 바로 게임이 아닐까? 게임 속에 푹 빠져보자구!

마구잡이로 이겨보자구!



시합 당일! 온몸에 짜릿한 긴장감이 감돌았습니다. 우리팀 멤버 6명이 상대 선수 3명을 이겼고 이제 저만 남게 됐습니다. 마지막 경기 시작! 저는 일단 눈을 감고 10단 콤보를 입력했죠.

눈을 뜨니 이게 웬일? 저희 팀이 이겼습니다. 그것도 강팀을 꺾은 것입니다.

띵오님, 저의 무용담 들으셨죠? 이제 막 탄생한 저의 팀이 앞으로 더욱 강력해 질 수 있도록 도와주세요.

안녕하십니까? 띵오님

저를 비롯한 몇몇 친구들이 철권 3계를 평정하고 싶어 에이스인 제가 팀장을 하고 팀을 창단했습니다. 팀명은 '마구잡이'! 실은 저를 빼고는 모두 철권3를 잘 몰라요. 그래서 그런지 아이들은 스틱과 버튼을 마구잡이로 돌리고 때리더군요. 전 이날부터 챔프를 보며 반 협박으로 기술을 외우게 하며 열심히 노력했습니다. 그러던 어느날 친구 중 한명이 막강한 '본토 얍삽'이란 팀을 소개해 주었지요. 그래서 신생팀인 저의 팀과 대결을 하기로 했습니다.

띵오의 기도

성일이가 친구들과 함께 팀을 만들어 시합을 했구나. 처음부터 강팀과 만나 이기다니 대단할 걸. 마구잡이로 버튼을 누르는 멤버들을 연습시키기 위해 기술을 외우게 하는 것도 훌륭해. 아직은 초보라서 강팀들을 꺾기 어렵겠지만 조금씩 연습하고 노력하다 보면 반드시 강한 팀이 될 거야. 그러니까 강팀을 처음부터 눌렀다고 자만에 빠지지 말고 항상 노력하는 자세를 가지라구. 이러다 한국에서 가장 강한 팀 되는 거 아냐? 여하튼 성일이를 주축으로 생긴 마구잡이팀, 앞날이 창창 빛나길 빈다.

완벽을 기하는 챔프가 되길...

안녕하십니까?

저는 챔프 팬인 초등학교 6학년 학생입니다. 저는 얼마전 N64를 구입했습니다. 그런데 게임 가게에 팩이 「슈퍼마리오 64」만 있습니다. 아날로그 스틱을 처음 접해 보는 저로선 그 게임만으로도 즐거웠습니다. 공략집 없이는 도저히 못 깰 것 같아서 친구에게 공략이 되어 있는 챔프 96년 8월호를 샀지요. 그런데 일주일정도 보니까 챔프가 이곳저곳이 뜯어지기 시작했습니다. 친구에게 살 때는 이상이 없었는데 보면 볼수록 많이 뜯어지더군요. 공략이 너무 잘 되어 있어 참 고마웠는데 이렇듯 종이가 뜯어지니 속상했습니다. 저의 실수일지 모르지만 챔프의 종이 접착력이 조금 강했으면 좋겠습니다. 그럼 안녕히 계세요.



띵오의 한탄

띵오가 갖고 있는 챔프는 하나도 뜯어지지 않았는데 다른 독자들 챔프책은 많이 뜯어졌나봐. 왜 그런지는 모르겠지만 관리를 소홀히 해서 그런 것은 아닐까? 그렇지 않다면 좀더 튼튼하게 만들어야겠지. 값도 오르고 했으니 독자에게 좀더 세심한 부분도 신경 쓰도록 할게. 이런 부분까지 지적해줘서 고마워. 그렇지만 공략에 대해서는 불만이 없지? 읽을 거리도 많고 독자방이 많은 것이 챔프의 장점이기도 하지만 공략 또한 타 게임지보다 월등이 뛰어나다는 것을 알아줬으면 좋겠어. 공략을 맡은 필자와 기자들이 얼마나 고생하고 수고하는지도 알아주었으면 좋겠군.

늦게 배운 게이머, 날 새는 줄 모른다



DEAR 띵오님

저는 띵오님께 두번째로 보내는 아주 어설픈 독자입니다.

사실 저는 얼마전 제 친구를 꼬셔서 미니 컴보이를 사게 했습니다(저는 원래 미니컴보이가 없거든요). 게다가 거의 겜맹인 친구에게 「포켓 몬스터」를 권했습니다(제가 무척 해 보고 싶어서...). 그 당시 저는 친구가 금방 흥미를 잃어 내가 빌려서 하려는 아주 나쁜 마음을 먹었습니다.

하지만 불행인지 다행인지 제 친구는 제가 준 공략집을 보고 무척 재미있게 하고 있습니다. 게임 초보가 그렇게 재미있게 하니 조금 배가 아픕니다. 이렇게 나쁜 마음 갖는 제가 밉지요? 제가 만약 뽑히면 그 친구에게 미안하다는 말을 하고 싶어요. 띵오님 도와주실거죠?

띵오의 답변

「포켓 몬스터」가 재미있긴 재미있나보구나. 게임 초보가 빠질 정도라니... 친구를 꼬셔 게임을 공짜로 하려다가 실패했네. 마음을 곱게 먹어야지. 친구를 이용하려들다니... 종완이 친구는 그것도 모르고 친구 덕에 재미있는 게임한다고 고마워할 거 아냐. 동기는 나빴지만 친구가 게임을 좋아하게 됐으니 나쁘다고만 할 수 없고... 친구에게 챔프에서 나온 'GB공략왕'도 보여주고 모르는 것 있으면 자세하게 가르쳐 줘서 서로 게임을 즐기도록 하자. 그게 사과를 대신해주는 거겠지. 알겠지?

축! GB용 타마고치 구입

무더운 날씨에도 수고하시는 띵오님께

안녕하세요? 저는 어느덧 1년째 챔프 독자로서 삶을 살아가고 있는 성실한 게이머입니다.

제가 갖고 있는 기종은 GB입니다. 그래서 얼마 전에 제가 그렇게 사고 싶어했던 「게임에서 발견! 타마고치」를 드디어 손에 넣었습니다. 그 동안 아이들이 헬로마미나 드래고치 등을 키우는 것을 부러운 눈으로 보다가 나만의 타마고치가 생겼다는 것이

너무 기뻤어요. 그런데 이게 웬일입니까? 저는 차례차례로 무덤으로 가는 타마고치를 20마리 이상이나 보고 말았습니다. 현재 새로 키우고 있는 녀석은 6살이고 30g인데 또 죽지 않을까 걱정이 됩니다.

그럼, 아무쪼록 사무실 이전 후에도 챔프를 위해 열심히 뛰시길 바랍니다.



핑오의 답변

타마고치의 인기가 절정에 이르더니 이젠 GB용으로도 타마고치를 즐기게 됐네. 꼭 타마고치를 살 필요없이 GB만 있으면 즐길 수 있으니 괜찮은 아이템인 것 같다. 그리고 타마고치를 한꺼번에 3마리를 키울 수 있다든지, 잠깐 전원을 꺼놓을 수 있다든지 하는 GB만의 편리한 기능들이 눈에 띄어서 재미를 더해주더구나. 재준이도 GB용 타마고치를 기르다가 재미있는 캐릭터가 나오거든 타마고치 독자방에 엽서 보내줘. 그래서 원조 타마고치와 뭐가 다른지 알 수 있게 말이야.

진작 챔프 참가권 가지고 가지잉~

안녕하십니까? 핑오님

저는 더 킹 오브 파이터즈 '97 예선에서 떨어진 학생입니다. 전 오래 전부터 킹오파 '96으로 준비를 했습니다. 그러나... 친구와 함께 거평 프레야에 갔을 때 인원수가 굉장하더군요. 인기가 이렇게 좋은 줄 몰랐습니다. 그래서 한시간반을 기다려 예선을 치렀습니다. 하지만 제 친구는 참가권이 없어서 하지도 못하고 쫓겨났습니다. 그런데 핑오님 제가 이 편지를 쓴 진짜 목적은 어떤 형은 참가권이 없어도 경기를 치루었던 것입니다. 친구는 차별 대우를 받았다고 열 받아합니다. 어떤 이유에서건 평등하게 대해주지 않고 차별 대우를 한 것은 나쁘다고 생각합니다.



핑오의 답변

지난 7월 19일부터 20일까지 서울 거평프레야에서 이틀간 열린 네오지오64 신작 발표회와 KOF'97 게임 경진대회는 국내 많은 게임 팬들이 참석해서 대성황을 이루었단다. 가 보았다니 알겠지만 일본에서보다 더 많은 호응을 얻었지. 예상보다 너무 많은 인원이 참가해서 주최측도 곤란해할 정도였으니까. 그런데 그렇게 많은 팬들이 몰리다보니 소란하고 정신이 없었을 거야. 시연을 해 보지 못한 학생들도 많은 걸로 알고 있어. 그렇지만 차별대우한 것은 정말 나빠. 어떤 사정이 있었는지는 모르겠지만 당한 사람의 입장에서 보면 정말 참을 수 없겠지. 누군지 모르겠지만 정말 실수했다고 봐. 그리고 덕우 친구는 우리 챔프 안 보나봐. 챔프에 있는 참가권을 갖고 갔더라면 그런 수모는 당하지 않았을텐데... 참, 그리고 당일 보니까 참석한 대부분의 학생들이 우리 챔프를 가슴에 안고 와서 너무 흐뭇했어. 앞으로도 챔프가 유저들에게 도움이 될 수 있도록 노력할 게.

핑오는 같이 놀아 줄 아들이 없어!

핑오님께

핑오님 안녕하세요? 저는 초등학교 5학년에 재학중인 윤수라고 합니다.

어느날 제가 새턴으로 「피파축구96」을 하고 있는데 아, 글쎄 게임이라면 머리 아프다던 어머니께서 "나도 해보자" 하시며 패드를 들고 뻥뻥 멀리 공을 차며 "요거 꽤 재밌네"하고 말씀하셨습니다. 그리고 잠깐 놀아주시고 부엌에 가셨습니다. 잠깐의 시간이었지만 저로서는 아주 큰 기쁨이었습니다. 그 후로는 아버지도 동참하여 「킹오파'96」, 「파이터즈 메가믹스」도 같이 즐기고 있습니다. 핑오님도 아들, 부인과 함께 게임을 해 주실 건가요?



핑오의 답변

아직 아들이 없어서 대답해 줄 수는 없지만 만약 아들이 생긴다면 핑오도 같이 게임을 즐기고 싶어. 핑오 역시 게임을 좋아하니까 아들이 게임을 즐기는 것을 그렇게 나쁘지 않다고 생각하거든. 오히려 게임을 즐기면서 아들과의 사이를 좋게 할 수도 있잖아. 아들과의 세대차이도 줄이고.. 윤수는 참 행복한 학생이야. 그런 단란한 가정에서 자라니 말이야. 윤수를 부러워하는 친구들도 많을테니 앞으로 부모님께 효도하고 열심히 공부하도록 하자.

게임기도 중요하지만 동물을 사랑합시다!

안녕하십니까? 핑오님

이 찌는 듯한 무더위와 이 찐덕찐덕한 장마철을 잘 보내셨는지요? 전 이 정도 무더위와 장마철은 단숨에 제압해 버렸습니다. 물론 게임으로 말이죠.

어느날, 전 「I.Q」를 구입해 열심히 즐기고 있었는데 배가 고파서 건어물집에서 마른 새우를 사다가 먹으면서 게임을 했습니다. 콜라도 옆에다 한잔 갖다 놓고요... 그런데 저희집 애완견 방울이가 새우를 달라고 하길래 좀 줬습니다. 그리곤 게임을 계속 즐겼죠. 한참 게임을 즐기는 도중, 아뿔사, 방울이가 구토를 하는 것이었습니다. 재빨리 걸레를 가져와 닦았는데 게임 패드에 구토물이 들어간 것이어요. 몇 번이고 닦았지만 냄새는 결코 가시지 않았습니다. 아~ 무서운 날이었습니다. 정말 아끼는 게임기를 망쳐버린 방울이가 미워 견딜 수가 없어요. 어떻게 하죠?

핑오의 답변

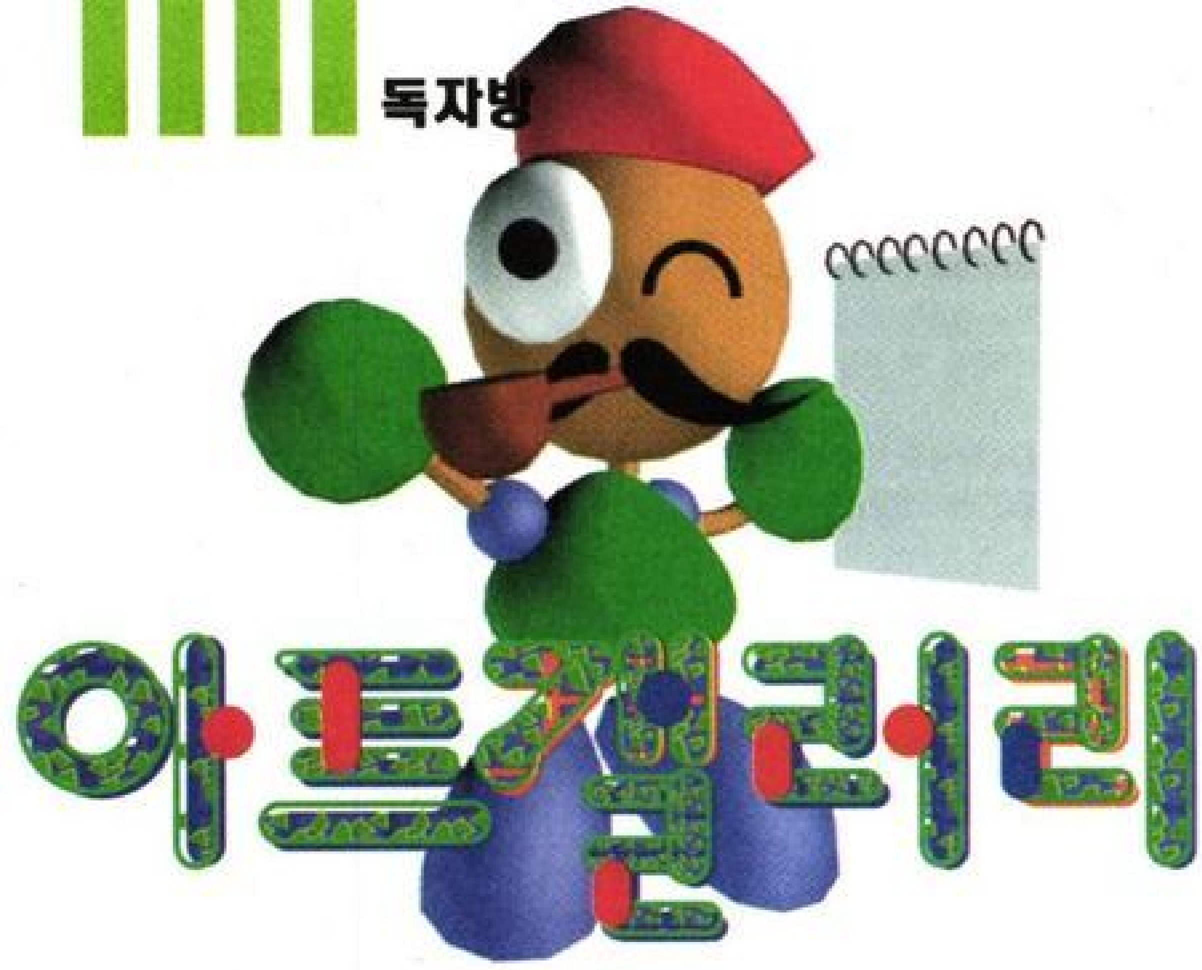
패드에 구토물이 들어갔으니 기능에도 문제가 되겠군. 다시 깨끗하게 씻어야 할거야. 내부를 닦으려면 솜방망이로 알콜을 찍어 닦아야 하는데 물이나 걸레로 닦았다간 속이 녹슬어 버려 완전히 고장이 날 수도 있으니까 조심하라구. 어쩌다 그런 일이 일어났어? 혹시 방울이가 아팠던 것은 아닐까? 방울이한테도 좀 신경쓰는게 좋을 것 같군.



이상 7분에게는 챔프 점수 700점을 드립니다.

행운의 핑핑맨 500점을 드립니다





아트갤러리

이번달에도 독자분들이 정성들여 그린 그림들이 챔프에 많이 도착되었습니다. 「챔프 아트갤러리」는 누구든지 그림 그리기에 관심만 가지고 있으면 참여하실 수 있는 코너입니다. 자신의 예술적 감각을 충분히 살려서 모방이 아닌 참신한 그림을 그려 보내주세요. 그럼, 다른 친구들의 솜씨를 감상해 볼까요?

- 장 원 : 2,000점
- 준 장 원 : 1,500점
- 준준장원 : 1,200점
- 입 선 작 : 500점

장원



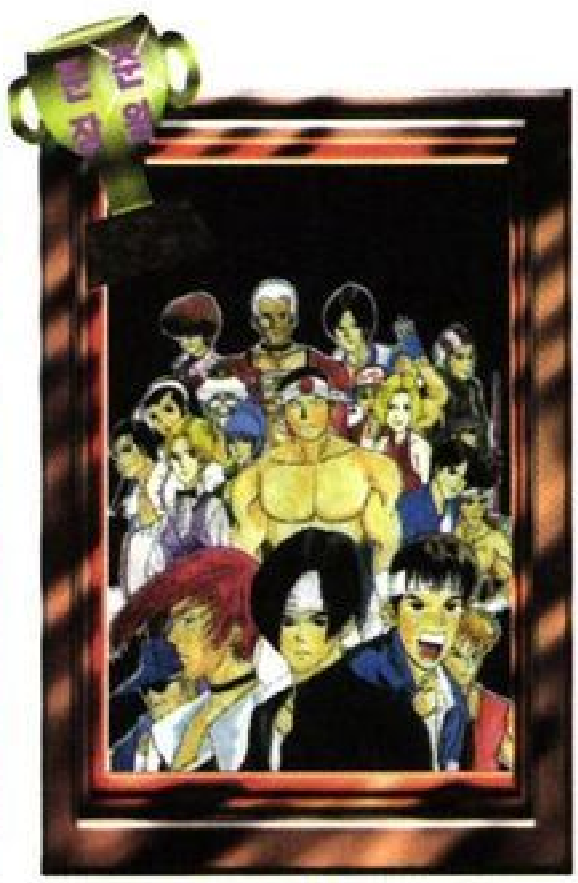
어머, 난 몰라잉!

준장원

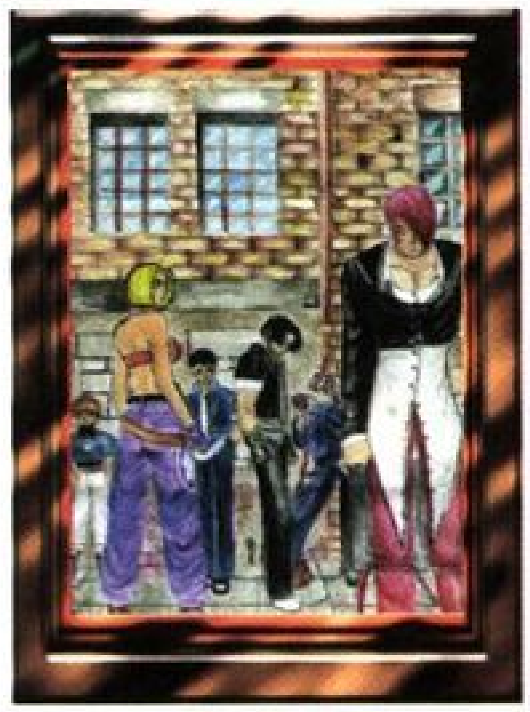


범인간형 숙제 로봇 에바?

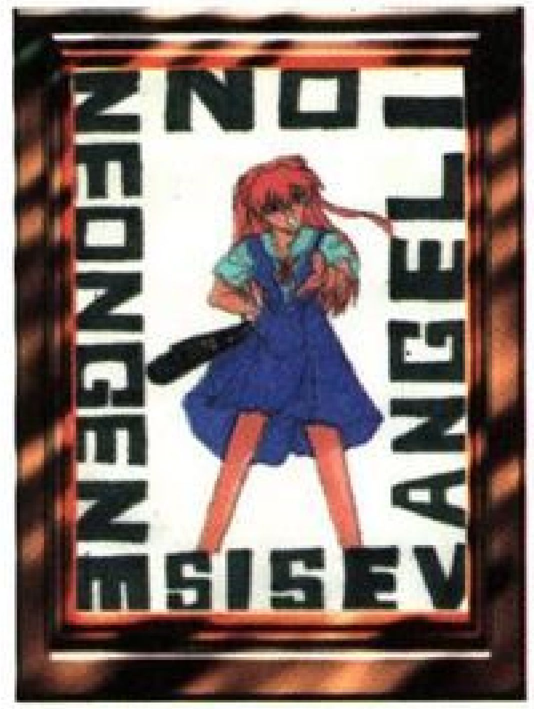
준준장원



파이팅! KOF 97!!



더 킹 오브 파이커즈 '97



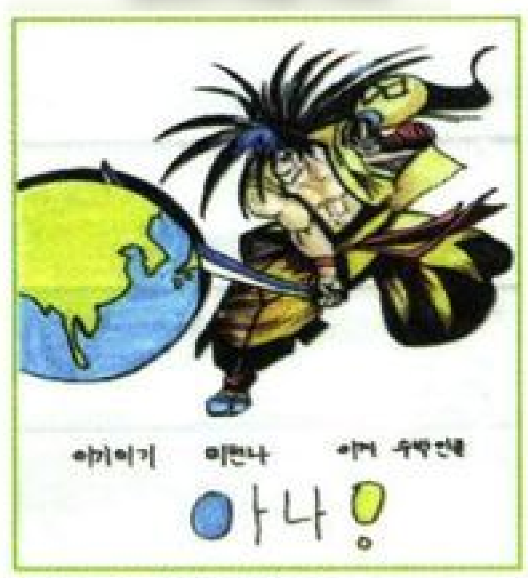
아스카의 등교길



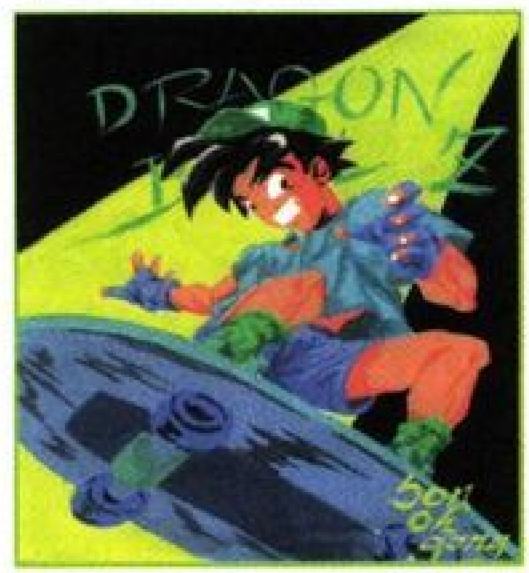
ROCK MAN X3 & ZERO



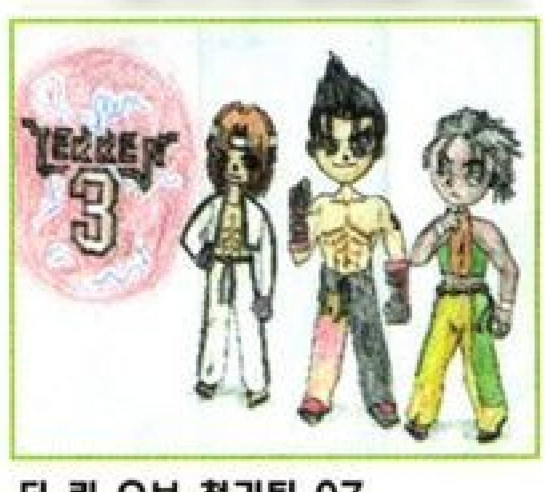
스퀘어 키즈



이게 수박인줄 아나!



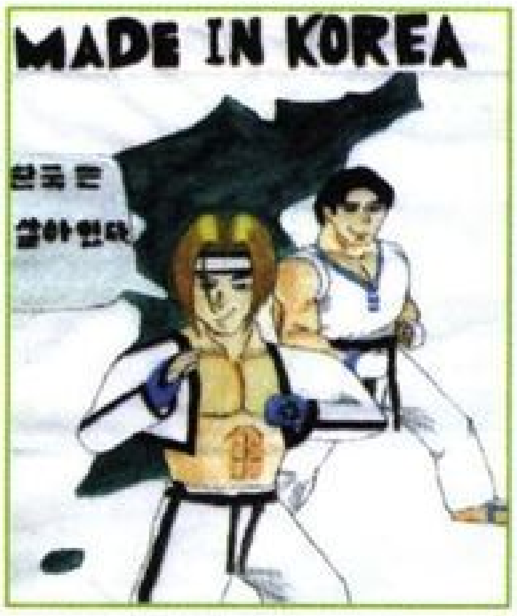
드래곤 포스



더 킹 오브 철권팀 97



와! 챔프다!



MADE IN KOREA



NERV 요원들



슬램덩크



F 그랑벨&2T



레드=알카이자



또다른 춘리



우릴 당할 자는 없다구



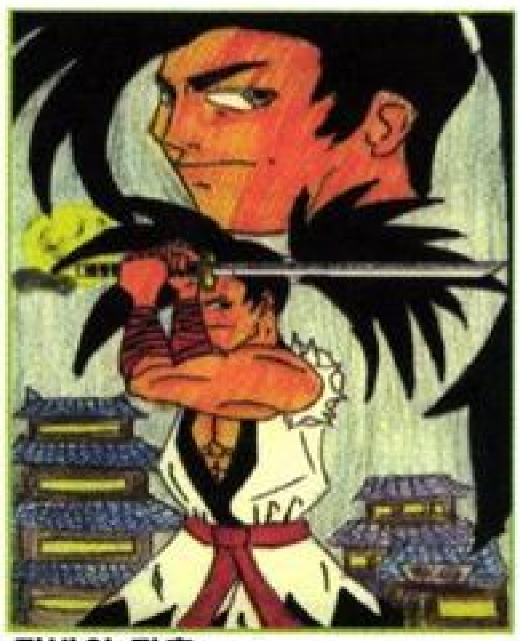
그루브 온 파이트



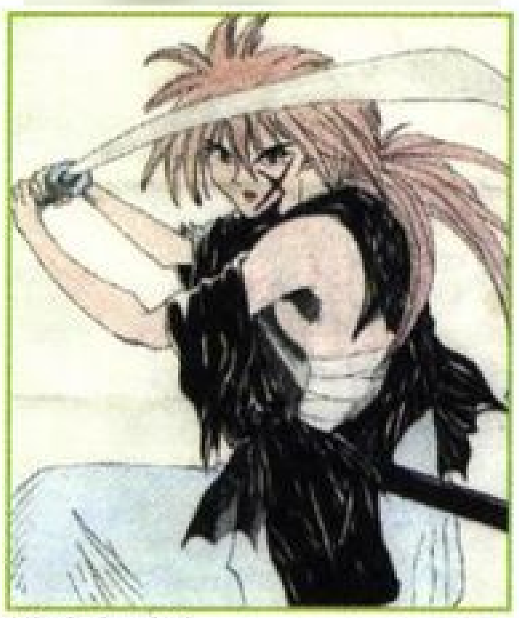
패왕전설



이젠 넷이 하나



달밤의 칼춤



바람의 검심



지구의 평화를 위해



쇼류 아스카 랑그레이



명작게임 & 명책챔프

4·컷·만·화



이오리의 실수

■ 97년 10월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시요. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 25일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다.
작품을 우송하실 때는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시요. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 25일에 마감입니다.
컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트 갤러리에 참가해 주십시요.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

소프트 발매 리스트

同 : 국내 동시 발매 게임
N : 새롭게 발매 리스트에 올라온 게임
★ : 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'97년 8월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	8/ 1	록맨X4	캡콤	5,800엔
	8/ 7	엘프를 지키는 자들 -완전판-	알트론	7,800엔
	8/ 7	미나카타 하쿠도 등장	아트라스	5,800엔
	8/ 7	메탈 슬러그	SNK	5,800엔
	8/ 7	제트 모토	SCE	5,800엔
	8/ 7	알카노이드 리턴즈	타이토	4,800엔
	8/ 7	파이팅 네트워크	링나그자트	5,800엔
	8/ 7	건 뷰렛	남코	5,800엔
	8/ 7	타임 크라이시스	남코	5,800엔
	8/ 7	드래곤 볼 파이널 바우트	반다이	5,800엔
	8/ 7	동급생2	반프레스토	6,800엔
	8/ 7	동급생2(엑스트라 박스)	반프레스토	13,800엔
	8/21	로보피트2	알트론	5,800엔
	8/28	쿨 보더2	웹시스템	5,800엔
	8/28	그라디우스 외전	코나미	5,800엔
	8/28	워즈	비 팩토리	5,800엔
	8/28	유구환상곡	미디어웍스	5,800엔
	8/하순	멕 워리어2	반다이 비주얼	5,800엔
	8/예정	X2	캡콤	5,800엔
	8/예정	신전기 반게일	유미디어	5,800엔
	8/ 1	록맨X4	캡콤	5,800엔
SS	8/ 1	라스트 브롱크스	세가	6,800엔
	8/ 1	격돌 갑자원	마법	5,800엔
	8/ 1	랑그릿사Ⅳ	메사이야	5,800엔
	8/ 1	랑그릿사Ⅳ (스페셜 패키지)	메사이야	6,800엔
	8/ 7	미나카타 하쿠도 등장	아트라스	5,800엔
	8/ 7	마블 슈퍼 히어로즈	캡콤	5,800엔
	8/ 7	폭열헌터R	킹 레코드	5,800엔
	8/ 7	두근두근 메모리얼 대전교환 구슬	코나미	5,800엔
	8/ 7	테라크레스타3D	일본물산	6,800엔
	8/ 8	판타즘	아우트리거 공방	9,800엔
	8/ 8	천하제패	이미니지어	6,800엔
	8/ 8	패닉짱	이미지니어	6,800엔
	8/ 8	마법소녀 프리티 사미	NEC 인터채널	6,800엔
	8/ 8	흑의 단장	OZ 클럽	6,300엔
	8/ 8	파이널 리스트	가가 커뮤니케이션즈	5,800엔
	8/ 8	루팡 3세 크로니클	스파이크	5,800엔
	8/ 8	고전강령술 백이야기	허드슨	5,800엔
	8/ 8	사랑의 섬머판타지	반다이 비주얼	5,800엔
	8/ 8	라이프 스케이프2	미디어퀘스트	5,800엔
	8/22	스코쳐	어클레임 저팬	5,800엔
	8/22	바이러스	허드슨	6,800엔
	8/28	프리루라	엑싱	4,800엔
	8/29	배틀 스포츠	어클레임 저팬	5,800엔
	★8/29	슈퍼 로보트대전F	반프레스토	6,800엔
	8/29	워즈	비 팩토리	5,800엔
	8/하순	기동전사 건담 외전 -더 블루 데스티니-	반다이	14,400엔
	8/예정	멕 워리어2	반다이 비주얼	5,800엔
	8/예정	다크시드2	비 팩토리	5,800엔
	8/예정	스트리트 파이터 콜렉션	캡콤	5,800엔
	8/예정	매스 디스트럭션	BMG 저팬	5,800엔
N64	8/ 1	둠64	소프트뱅크	7,800엔
	8/ 7	힘내라! 고에몽	코나미	7,800엔
	8/ 8	파워 리그64	허드슨	7,800엔
	8/예정	골든아이 007	닌텐도	미 정

'97년 9월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	9/ 4	파로워즈	코나미	5,800엔
	9/11	성룡전설 -외전-	뱁	5,800엔
	9/11	성각 1092 조병전	유타카	5,800엔
	9/18	브레이크 포인트	코나미	4,800엔
	9/25	사이킥 포스 퍼즐대전	타이토	5,800엔
	9/25	바이오 하자드 -감독 편집판-	캡콤	4,800엔
	9/25	아더 라이프 아더 드림	코나미	5,800엔
	9/상순	호두 미라클	반프레스토	5,800엔
	9/상순	택틱스 오거	아트딩크	5,800엔
	N 9/하순	철도왕2	아트라스	5,800엔
	9/예정	마이 드림	일본 크리에이트	6,800엔
	9/예정	바람의 노탐	아트딩크	5,700엔
	9/예정	열사의 혹성	이토츠상사	6,300엔
	9/예정	스트리트 파이터 콜렉션	캡콤	5,800엔
	9/예정	브레스 오브 파이어3	캡콤	5,800엔
	9/예정	B선상의 앨리스	강담사	미 정
	9/예정	라그나큘	SCE	5,800엔
	9/예정	장갑기병 보톰즈 외전	타카라	5,800엔
SS	9/11	어설트 리그스	소프트뱅크	5,800엔
	9/12	실루엣 미라쥬	트레저	5,800엔
	9/25	어의견무용(御意見無用)	KSS	5,800엔
	9/25	유신의 폭풍	코에이	6,800엔
	9/25	출동 미니스카 폴리스	사다 소프트	4,800엔
	9/25	도태랑도중기	허드슨	6,800엔
	9/중순	론도 -윤무곡-	아트라스	6,800엔
	9/하순	데자에몽2	아테나	5,800엔
	9/하순	건 프론티어	엑싱	4,800엔
	9/예정	노수령봉	아트라스	5,800엔
	9/예정	디자이어	이마디오	6,800엔
	N 9/예정	소비에트 스트라이크	EA	5,800엔
	9/예정	닌자 자자마루군	자레코	5,800엔
	9/예정	팡즈 포룸	일본MMI	5,800엔
	9/예정	마이 드림	일본 크리에이트	6,800엔
	9/예정	타임보칸 시리즈 보칸과 일발!	반프레스토	5,800엔
	9/예정	블루 브레이커	휴먼	6,200엔
	9/예정	택티컬 파이터	미디어 링	6,800엔
	9/예정	페이크 다운	시스템 새콤	미 정
N64	9/18	실황월드 사커3	코나미	7,500엔

발매돌이 한마디 : 새턴으로는 「랑그릿사Ⅳ」와 「슈퍼 로보트대전F」 등 대작 타이틀이 한두개 눈에 띄지만 의외로 썰렁해진 PS! 과연 역전은 이루어 지는가!

'97년 10월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가격
PS	10/ 2	10101	선테크 저팬	5,800엔
	10/ 2	대항해시대 외전	코에이	6,800엔
	10/ 9	흑검	시디브로스	5,800엔
	10/23	파워돌2	아스키	미 정
	10/23	로스트 칠드런	소프트뱅크	5,800엔
	10/하순	볼 블레이저	BBS	5,800엔
	10/예정	용기전승	KSS	미 정
	10/예정	문 라이트 신드롬	휴먼	미 정
	10/예정	프로젝트 가이아레이	상영사	5,800엔
	10/예정	대운동회	인클리멘트P	5,800엔
	10/ 2	J리그 프로축구 클럽을 만들자!2	세가	5,800엔
SS	10/ 2	캉캉 바니 엑스트라	키드	6,800엔
	10/ 2	사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림	SNK	미 정
	N10/23	전일본 프로레스링	세가	5,800엔
	10/23	은하영웅전설 플러스	덕간서점	5,800엔
	10/23	선굴활용대전 카오스시드	네버랜드	5,800엔
	10/상순	크로스 로맨스	일본물산	6,800엔
	10/예정	로스트 월드	세가	5,800엔
	10/예정	지벡터	소프트오피스	5,800엔
	10/예정	틸크	TGL	6,800엔
	10/예정	그랜드레드	반프레스토	5,800엔
	10/예정	스팀 슬롬 슬라이더즈	팩 인 소프트	미 정
N64	10/예정	소닉 윙즈 어설트	비디오 시스템	9,800엔
	10/예정	J리그 일레븐비트 1997	허드슨	7,800엔

발매돌이 한마디 : 이번달 역시 새턴의 리스트는 PS에 비해 절대로 밀리지 않는다. 과연 PS는 이제 배가 부른 것일까?

발매미정소프트

	게 임 명	회사명	가격
SFC	오!\ 나의 여신님!	Kss	10,800엔
	동급생2	반프레스토	7,980엔
PS	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	미 정
	배틀 얼라이언스	반프레스토	5,800엔
	열기구 게임	아트딩크	5,700엔
	아루남의 날개	라이트 스탭	5,800엔
	위저드 하모니2	아크시스템	4,900엔
	사이드 와인더2	아스믹	미 정
	브리건다인	E3스탭	5,800엔
	이이나	이미지니어	미 정
	사무라이 스피리츠 검객지남팩	SNK	5,800엔
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1 (달의 신전)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2 (사투! 와이리넘버즈)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3 (최후의 결전!)	캡콤	미 정
	★바이오 하자드2	캡콤	미 정
	포토제닉	선소프트	미 정
	프론트미션 얼터너티브	스퀘어	미 정
	★프론트미션2	스퀘어	미 정
	아인 핸더	스퀘어	미 정
	★페러사이트 이브	스퀘어	미 정
	아크 더 래드 몬스터 게임	SCE	미 정
	로보트론X	소프트뱅크	3,800엔
	장갑기병 보톰즈 외전	타카라	미 정
	수라의 문		강담사
	5,800엔		
	투희전승 엔젤 아이즈	테크모	미 정
	트루러브 스토리2	아스키	미 정
	★드래곤 퀘스트7	에닉스	미 정
	화성이야기	아스키	미 정
	트윈비RPG	코나미	미 정
	메탈기어 솔리드	코나미	미 정
	리얼 로보트 전선	반프레스토	6,800엔
	테일즈 오브 데스티니	남코	미 정
	레이맨2	UBI 소프트	미 정
	노엘2	파이오니어LDC	미 정
	디어 프렌드	비주얼 아츠	5,800엔
	총몽	반프레스토	미 정
	환상수호전2	코나미	미 정
	던전 앤 드래곤즈	캡콤	미 정
	두근두근 메모리얼2	코나미	미 정
	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2	코나미	미 정
	바람의 크로니아	남코	미 정
	N 철권3	남코	미 정
SS	헥스 어드벤처	BPS	5,800엔
	눈(NOON)	마이크로캐빈	미 정
	데빌 사마나 -소울 해커즈-	아트라스	6,800엔
	프린세스 퀘스트	인클리멘트P	5,800엔
	팔콤 클래식	팔콤	5,800엔
	센치멘탈 그래피티	NEC	미 정
	마리아	아크세라	6,800엔
	파랜드 사가	TGL	6,800엔
	속공생도회	반프레스토	5,800엔

	게 임 명	회 사 명	가격
SS	악마전서2	아트라스	미 정
	GT24	잘레코	미 정
	아스카 120% 리미티드 버닝 페스트	강담사	5,800엔
	졸업S	NEC 인터채널	6,800엔
	거리(街)	춘 소프트	5,800엔
	룸 메이트 -료코 인 섬머 베케이션-	데이탐 폴리스타	5,800엔
	구극 타이거2 플러스	나그자트	5,800엔
	N I MISS YOU	컴파일	1,980엔
	프라이멀 레이지	소프트뱅크	3,800엔
	데드 오어 얼라이브	테크모	5,800엔
	베이직 포 세가 새턴 -케이블 접속 타입-	덕간서점	미 정
	베이직 포 세가 새턴 -스탠드 어론 타입-	덕간서점	미 정
	아젤 -팬저 드래군RPG-	세가	미 정
	영웅지원	마이크로캐빈	6,800엔
	핫스텝 아이돌	미디어엔터테인먼트	6,800엔
	세가 투어링카 챔피온쉽	세가	미 정
	팅클스타스 플라이츠	ADK	미 정
	일곱 바람의 섬 이야기	에닉스	미 정
	X맨 VS 스트리트 파이터	캡콤	미 정
	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2	코나	미 정
	솔로 크라이시스	퀸테트	미 정
	포토제닉	선소프트	미 정
	드셉트	세가	미 정
	레이아 섹션2	미디어퀘스트	미 정
	디스크 스테이션 새턴	컴파일	1,980엔
	마도이야기	컴파일	5,800엔
	이미지 파이터&엑스 멀티플라이	엑싱	4,800엔
	에드워드 랜디	엑싱	4,800엔
	마블 슈퍼 히어로즈 VS 스트리트 파이터	캡콤	미 정
	올스타 베이스볼	어클레임 저팬	미 정
	킬링타임	어클레임저팬	미 정
	택틱스 포뮬라 원	세가	미 정
	걸리티 기어	아크시스템웍스	5,800엔
	모델탤런트 프로덕션	다이키	미 정
	위저드 하모니2	아크시스템	4,900엔
	가디안 포스	석세스	미 정
	코튼2	석세스	미 정
	바로크	스팅	미 정
	은하 아가씨전설 유나3	허드슨	미 정
	X2	캡콤	미 정
	마법학원 루나	각천서점	6,800엔
	오프로드	소프트뱅크	3,800엔
	크레이지 이반	소프트뱅크	5,800엔
	소닉 더 파이터즈	세가	미 정
	레퀴엠	세가	미 정
	★버철 파이터3	세가	미 정
	드래곤 나이트4	NEC	미 정
	드래곤 나이트	엘프	미 정
	실황 파워풀 프로야구 '97	코나미	미 정
	환상수호전	코나미	미 정
	나이스 샷	어클레임 저팬	5,800엔
	에어 커맨더	반프레스토	5,800엔

	게 임 명	회 사 명	가 격
SS	★바이오 하자드2	캡콤	미 정
	루나 이터널 블루	게임아츠	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드1 (달의 신전)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드2 (사투! 와이리넘버즈)	캡콤	미 정
	슈퍼 어드벤처 록맨 에피소드3 (최후의 결전!)	캡콤	미 정
	★그랜디아	게임아츠	미 정
	레이맨2	UBI소프트	미 정
	★건 그리폰2	게임아츠	미 정
	소닉R	세가	미 정
	N 와쿠와쿠 뿌요뿌요 던전	컴파일	미 정
	N 뱀파이어 세이버	캡콤	미 정
	N 월드 사커 RPG	에닉스	미 정
	★ 사쿠라 대전2	세가	미 정
N64	카멜레온 트위스트	일본 시스템 서플라이	9,800엔
	캐버리 배틀3000	일본 시스템 서플라이	9,800엔
	핵센	게임뱅크	9,800엔
	미션 임파서블	팩 인 소프트	미 정
	초시공요새 마크로스 어나더 디멘션	토미	9,800엔
	마법성기 엘테일	이미지니어	9,980엔
	리존	이미지니어	미 정
	3D 격투	이미지니어	미 정
	심시티 2000	이미지니어	미 정
	듀얼 히어로즈	허드슨	미 정
	★ 슈퍼 로보트 스피리츠	반프레스토	미 정
	보디 하베스터	닌텐도	9,800엔
	카비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
	바기부기	닌텐도	9,800엔
	클라이머	닌텐도	9,800엔
	골프	닌텐도	9,800엔
	F-ZERO 64	닌텐도	9,800엔
	요시 아일랜드64	닌텐도	9,800엔
	테트리스 파이어	닌텐도	9,800엔
	Cu-On-Pa	T&E소프트	미 정
	김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
	봄버맨64	허드슨	미 정
	실황 골프 토너먼트 '97	코나미	미 정
	휴먼 그랑프리	휴먼	미 정
	★젤다의 전설64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
	젤다의 전설64 (백업 카트리지)	닌텐도	미 정
	마더3	닌텐도	미 정
	하이퍼 올림픽 인 나가노	코나미	미 정
	에어로 게이지	아스키	미 정
	마리오 페인트64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
	포켓 몬스터64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
	슈퍼 마리오RPG64 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
	울트라 동키콩 (64DD 전용)	닌텐도	미 정
NEOGEO	더 킹 오브 파이터즈' 97	SNK	미 정
NEOGEO CD	더 킹 오브 파이터즈' 97	SNK	미 정

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS
건 뷰렛



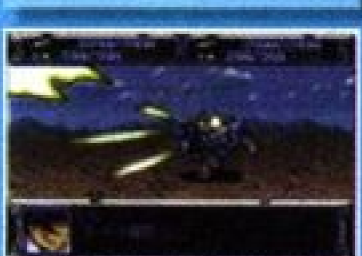
PS
쿨 보더2



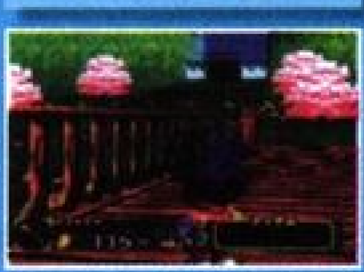
PS
랑그릿사 Ⅳ



SS
슈퍼 로보트대전 F



N64
힘내라! 고에몽





매니어를 위한 공략 가이드

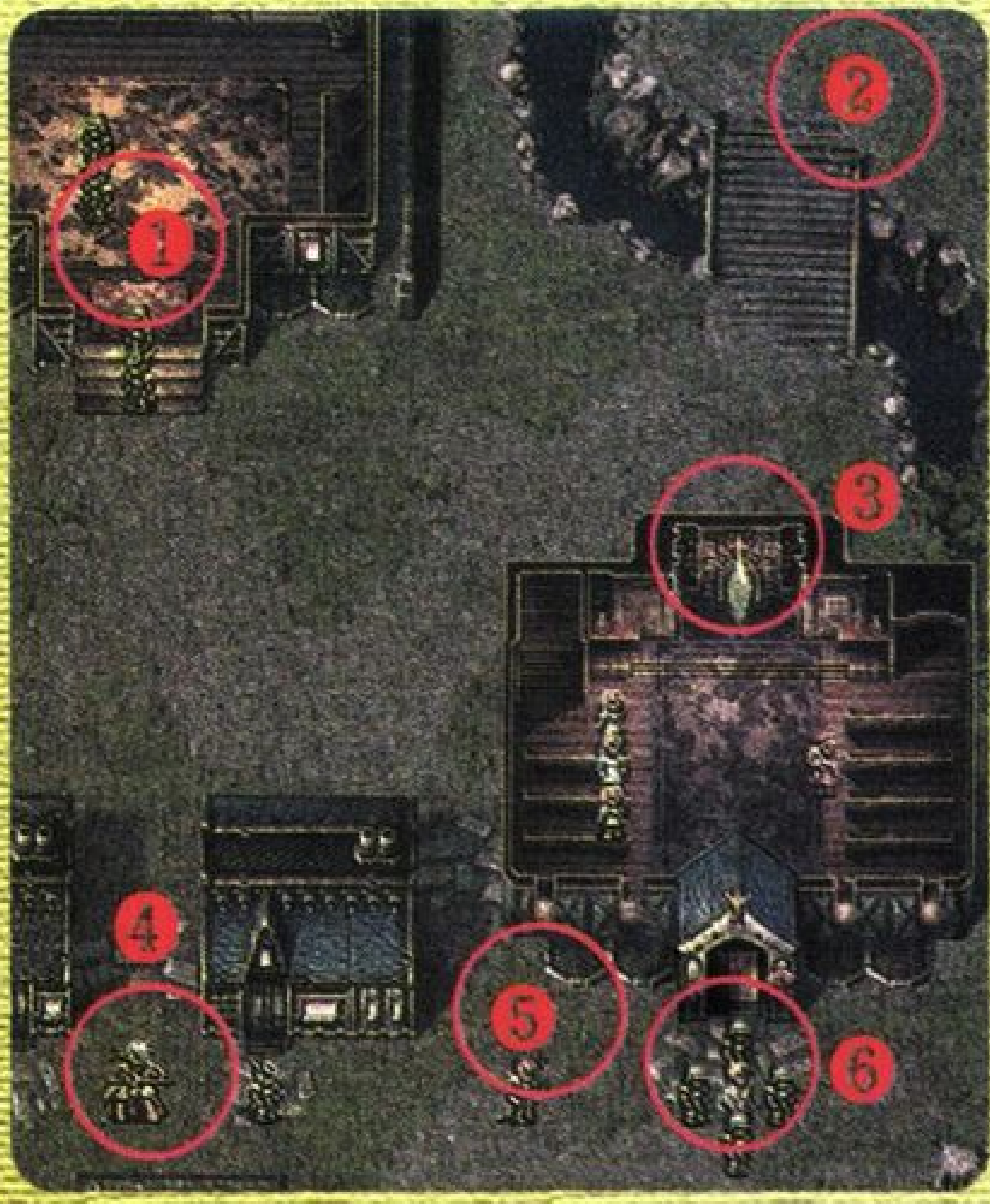
랑그릿사IV

시간 관계상 완벽공략은 어려웠지만 전 시나리의 맵과 공략 포인트만을 대공개한다. 초급자라면 조금 어렵겠지만 자기 스스로 매니어라고 생각한다면 이것만으로도 충분히 랑그릿사의 세계에 빠져들게 될 것이다.

■제작사: 메사이아
■장르: 시뮬레이션RPG
■발매일: 8월 1일
■발매가: 5,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★★
연출성	★★★★
사운드	★★★★
소장성	★★★

시나리오❶ 붉게 물든 마을



1 징세관의 집. 두 사람의 징세관과 용병인 군인이 두사람 서 있다. 지휘관을 쓰러 뜨리면 용병도 함께 무너지지만 용병만큼의 경험치는 얻을 수 없기 때문에 반드시 용병을 쓰러뜨려 경험치를 얻도록 하자. 특히 적의 원군을 물리치기 위해서는 주인공의 레벨이 매우 중요하다.

2 징세관을 쓰러뜨리면 기자로프와 크루거의 부대가 맵 오른쪽 상단에 나타나게 된다. 어느정도 레벨이 높은 적이기 때문에 아이템 탐색을 먼저 끝내놓고 태세를 갖추어 두자. 선제공격보다는 언덕 위 등의 지형효과를 이용한 작전이 필요하다.

3 마을 교회에 귀중하게 보관되어 있는 빛나는 '현자의 수정'. 그 안에 감추어진 마력은 거의 무한에 가깝다. 중과세를 부과해 폭동을 유발시킨 기자로프의 목적이 바로 이것이다. 기자로프는 교회안으로 텔레포트로 이동하여 그안에 있던 레이첼과 함께 수정을 가지고 가 버린다.

4 주인공의 아버지이기도 한 촌장은 교회 안의 수정과 여자들을 지키고 있었다. 갑자기 기자로프가 나타나자 함정이라는 것을 깨닫고는 수정과 레이첼을 부탁하고 탈출을 진언한다. 이때 승리조건이 '주인공과 리키가 남문으로 도달' 로 변경된다

5 캐릭터 메이크 시의 해답에 따라서 주인공의 스테터스는 경우에 따라서 아이템을 얻을 수도 있게 된다. 캐릭터 메이크의 해답과 스테터스의 관계는 쉽게 설명할 수 없을 정도로 복잡하다. 그러나 이 시나리오1에서 적의 전멸을 노린다면 반드시 체크해 볼 필요가 있다.

6 시나리오1은 각처에 게임을 진행시켜가는 데에 필요한 상징적인 요소가 가득 차 있다. 숨겨진 아이템, 클리어 조건의 차이에 따른 달라지는 이벤트 등. 「랑그릿사IV」의 중요한 시스템을 모아 놓은 연습 스테이지와 같은 시나리오이다.

시나리오② 방랑의 전사

고탈 마을을 탈출한 주인공들.
하지만 추격자 브라가 나타난다.



여기에 나오는 원군은 창병 유니트다. 보병인 리키로 쓰러뜨려 경험치를 축적하자.

추격자 브라가 여기에 나타나지만 좀처럼 이곳에서 움직이지 않는다. 또한 그는 기마병이기 때문에 마크렌(창병)에게 맡겨두는 편이 좋다.

적도 아군도 될 수 있는 마크렌. 해답은 당연히 우리편을 만드는 것이 좋다. 하지만 적이 된 경우 아라이엔트를 대비하기 위해 연방 병사보다 먼저 쓰러뜨릴 필요가 있다.

시나리오③ 쌍둥이 프린세스

마크렌이 동료가 되어 새로운 여행을 떠나는 주인공들.
연방군에게 습격당한 일행 발견



연방군에게 포위되어 가까운 요새로 피난하는 공주들. 비상구로 보병 지휘관과 용병 2명이 진입하지만 주인공들이 가까스로 도착할 때까지는 겨우 견디고 있다.

지휘관이 데리고 있는 부하들이 거의 쓰러질 듯하면 경험치로 더욱 강해지게 된다.

앞으로의 전투에서 유용하게 활용할 수 있는 '삼조의 법칙'. 이번 시나리오에서 확실하게 익혀둘 필요가 있다.

시나리오④ 자매의 끈

**주인공들은 카콘시스 일행과 함께 행동한다.
그 앞에 나타난 수수께끼의 연구소.**



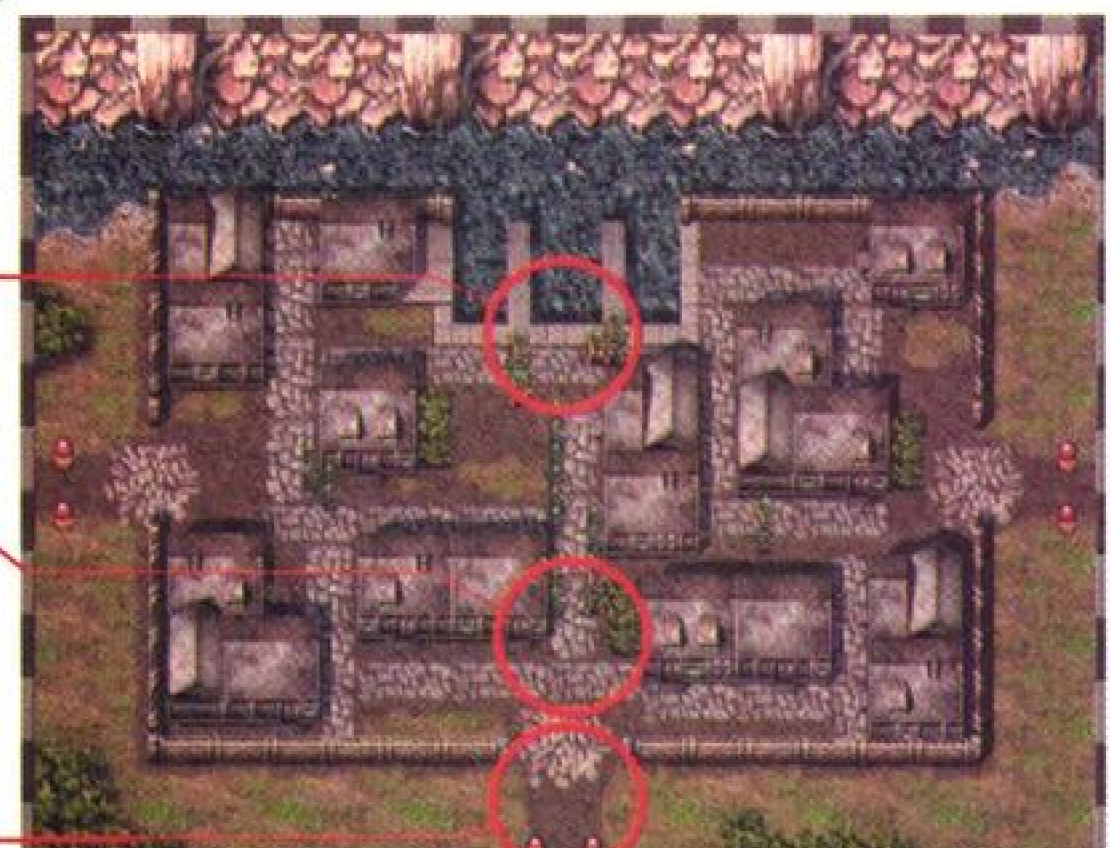
시나리오를 진행해 가면 이 주위에 연방 원군이 나타난다. 이 시나리오는 20턴이라는 제한이 있다.

레이첼 발견. 마술사에게 끌려간 듯하다. 마술사 주위에는 이 시나리오에서 처음으로 등장하는 궁병 2명이 있다. 이 녀석들은 원거리 공격이 가능하니 주의하자.

안젤리나의 비병은 어디든 이동할 수 있기 때문에 맵상의 이곳저곳을 이동해 보는 것도 좋다. 물론 20턴이라는 제한을 잊으면 안된다.

시나리오⑤ 격멸 전령기지

**적의 정보기지를 괴멸시키면 원군은 오지 않는다.
위라의 지지가 있으면 출격**



적 유니트는 그다지 많지 않기 때문에 경험치 축적에 주력하자. 또한 이 곳의 상점에서는 지휘범위를 넓히는 목걸이를 팔고 있으니 반드시 구입하자.

여기에 배치하는 유니트는 이동력이 있는 캐릭터로 하자. 혼전이 되었을 때 적이 도망가지 않도록 하는 배치이다.

이곳은 게임 시작후 가장 혼잡한 곳 중 하나이다. 따라서 조금 강력한 캐릭터를 배치하여 대비할 필요가 있다.

시나리오⑥ 맹장 발크



'전의의 거울'을 찾으려면 발크 수하의 관소를 소홀히 하지 마라

이 요새에는 연방의 지휘관들이 있다. 이곳은 발크의 수하에 있는 관소. 어떻게 해서든 이 곳을 지나치지 않으면 '전의의 거울'이 있는 라리오하 유적으로는 갈 수 없다. 이 시나리오는 초반중에서는 꽤 어려운 시나리오로 진지하게 플레이할 필요가 있다.

마법과 활로 공격당하며 좁은 다리를 건너는 것은 매우 힘들다. 따라서 아군도 마법으로 대항해야 한다. 물론 첫번째 목표는 마법사. 셀파니울의 마법으로 선제공격을 하고 레이첼의 힐로 도와주자.

이 시나리오에서 처음으로 수병이 등장한다. 이 유니트는 생각한 것만큼 강하지 않다. 하지만 물 속이라면 대단히 강해지기 때문에 육지에서 싸움을 끝내자. 또한 마크렌이 수병을 데리고 있으면 유인하여 물 속에서 싸우는 것도 좋다.

한 이정도가 대충 마법사들의 사정거리이다. 따라서 여기서 일시정지하여 치료 등 싸움을 준비할 필요가 있으며 아군의 마법 사정거리도 확인해 두자.

적을 일정수 쓰러뜨리면 맵 아래로부터 발크 장군과 부관 베르가 등 원군이 등장하게 된다. 그외 파이크 3인 토루퍼 2인의 용병도 데리고 있기 때문에 아무 생각없이 진행해가다 보면 발크 장군의 무차별 공격을 받을 수 있으니 주의하자

지령관의 수를 세면서 협공당하지 않도록 조심하며 공격하자. 지휘범위를 넓히는 '목걸이'는 귀중한 보석이지만 이 시나리오에서는 팔지 않기 때문에 앞의 시나리오에서 사람 수만큼 사둘 필요가 있다.



시나리오⑦ 태고의 도시

라리하오 유적 도착. 먼저 온 도적들과의 전투. '전의의 종'을 먼저 손에 넣어라.

이곳의 보석상자 중에는 이 시나리오의 목적인 '전의의 종'이 들어 있는 것이 있다. 이것을 노리는 도적은 이 건물 속을 한바퀴 돌기 때문에 일단 어느정도 시간이 있다. 하지만 보석상자를 완벽하게 얻기 위해서는 도적들을 물리치는 편이 좋다.

이곳의 도적은 보병임으로 기마로 공격해 가자. 그다지 강력한 적이 아니기 때문에 쉽게 쓰러뜨릴 수 있을 것이다. 또한 일단 보물을 획득한 도적들을 물리치면 그 유니트가 가지고 있던 아이템도 되찾을 수 있기 때문에 안심하자.

보물을 도적보다 먼저 얻기 위해서는 비병이나 궁병들을 활용해야 한다. 전투방법은 일단 사정거리가 긴 궁병으로 적에게 직접공격을 한다. 그러면 적 유니트는 치료를 위해 1턴을 쉬게 되므로 그 사이를 이용해 이동거리가 넓은 비병으로 보물을 얻는 작전이다.

최초로 등장한 몬스터 「게루」. 특징은 이 도시의 분위기와 맞게 가까이 온 적은 도적이나 주인공에 관계없이 무차별 공격을 해 온다는 것이다. 하지만 파이어나 파이어볼 등의 공격 마법에 약하다.

도적들은 보물을 얻으면 이곳으로 도망치게 된다. '전의의 종'을 가지고 가버리면 게임오버가 되지만 다른 아이템은 그렇지 않으니 안심하자. 반드시 모든 아이템을 얻을 필요는 없는 것이다.

여기서 적장 발크 장군이 등장하게 된다. 그는 주인공들을 앞의 시나리오에서부터 쫓아 온 것이다. 그가 등장하기 전까지 전열을 정비해 두면 쉽게 물리칠 수 있다.

시나리오⑧ 아루단, 명예를 위해!



아루단. 귀족의 명예를 걸고 최후의 결전을 신청해 온다.

이 시나리오의 격파목표인 아루단은 전투의 중반까지는 움직이지 않고 전황을 계속 지켜보고 있는다. 그는 힐의 마법을 걸어 다른 부대의 치료를 전담하지만 그렇게 강하지 않기 때문에 아군이 충분한 체력만 가지고 있으면 쉽게 쓰러뜨릴 수 있다.

여기의 기마부대는 화면 우측으로 공격해 온다. 그렇게 강하지 않기 때문에 쓰러뜨리는 것은 간단하다. 또한 이 부대에는 파이크(창병)가 없기 때문에 주인공이 어느정도 강하다면 주인공 혼자서도 전투가 가능하다.

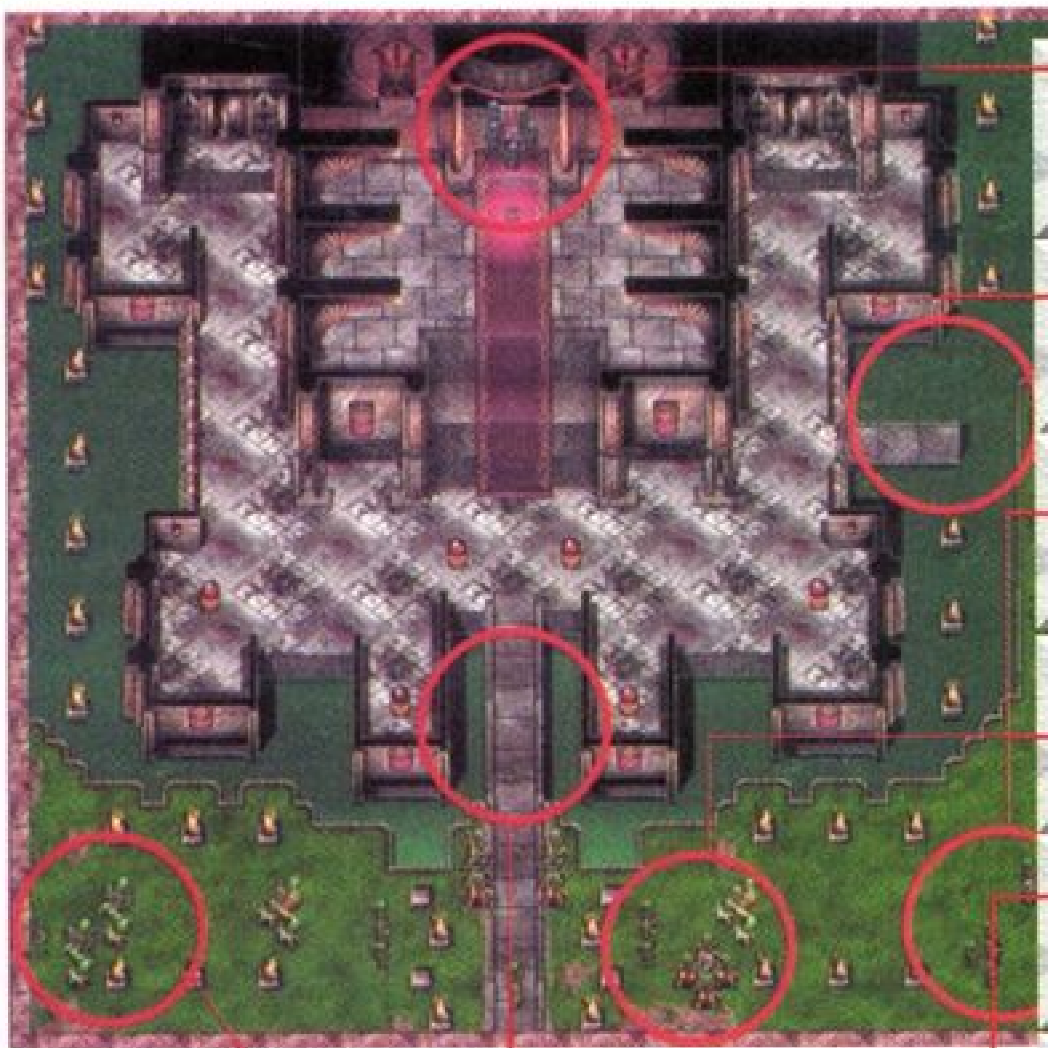
이 부대는 우측에서 공격해 온다. 주인공 이외의 캐릭터를 맵 아래 다리 근처에 집합시켜 놓으면 전력의 분산을 막을 수 있다.

히포그리프(비병)과 대등하게 싸우기 위해서는 지형조건이 나쁘기 때문에 아군 역시 비병 안젤리나로 싸워야 한다. 하지만 역시 마법의 원조가 필요하다. 힐 등의 치료계 마법은 물론 윈도커터 등으로 보조하여 싸우면 크게 어려울 것이 없다.

맵 아래의 싸움이 이 시나리오의 포인트이다. 여기에서는 기마부대가 공격해 온다. 따라서 다리에 파이크를, 육지에는 아처를 배치한다. 이렇게 하면 파이크가 방패 역할을 해 아처가 손쉽게 전투를 벌일 수 있다.

이 시나리오의 목적은 '아군의 전력분산을 막는 것'이라는 점과 '아군의 행동을 연결시켜야 한다'는 점이다. 따라서 전력을 집중시켜 적을 완벽하게 물리치고 원조 등 행동 분담으로 한차원 높은 전술을 연마하게 된다.

시나리오⑨ 카콘시스성 공방전



대규모 양동에 성공한 란포드.
급히 되돌아간 랜디우스. 지구전을 대비한 에밀리.

매번 제멋대로의 행동으로 위라를 고생(?)시키는 카콘시스왕도 이곳에서는 일국의 왕으로서 군림하고 있다. 에밀리가 그의 목을 노리고 다가오기 때문에 지켜주지 않으면 안된다. 그가 죽어버리면 게임 오버가 되 버린다.

카콘시스성의 현관에도 있는 이 다리. 일본의 전통적인 성곽과 같이 적으로부터 침공받기 어려운 형태로 되어 있다. 여기서의 공방이 이 시나리오의 클리어에 꽤 큰 비중을 차지하기 때문에 아군의 초기 배치가 매우 중요하다.

이 부대는 성의 오른쪽으로 돌아 내부로 침투한다. 수로를 헤엄쳐서 침투하기도 하기 때문에 주의해야 한다. 또한 이 시나리오에서도 적 아처가 원거리에서 공격해 오므로 주의할 필요가 있다.

랜포드 장군에게 그 실력을 인정받은 에밀리. 그 때문에 부관이라는 요직에 머물러 있다. 전투가 시작되면 잠시 움직이지 않는다. 그 맵의 승리조건은 바로 그녀를 쓰러뜨리는 것이다.

이 히포그립(비병)은 수로의 외벽은 물론 성내의 벽들도 모두 무시하고 침투하는 무서운 적이다. 이런 이동력으로 꽤 빠른 시기에 성내로 침투해 온다. 재빨리 궁병과 마법사로 대처해야 한다.

맵의 구조상 비병 이외의 유니트는 이 다리로 침입해 오게 된다. 클래스 체인지에 의해서도 달라지지만 만약 마크렌이 이미 사벤나이트가 되어 닉시(수병)을 겸비한다면 막강한 전력이 될 것이다.

시나리오⑩ 산적의 계곡



사본시스를 지킨 후의 추격. 협공을 막기 위해 에밀리를 쳐라! 기후와 지형이 유리하게 움직이는 장소.

전 시나리오에서의 승리조건은 '에밀리의 격파'였지만 결국 그녀는 도망쳐 버린다. 그래서 이 시나리오에서도 승리조건은 동일하다. (다만 20턴의 제한이 있다.) 그리고 이번에도 적의 원군은 오지않으므로 안심하고 싸울 수 있다.

전 시나리오에서 성을 지켜내었기 때문에 상대의 전력은 훨씬 약해졌다. 20턴이라는 제한이 있지만 경험치를 벌기 위해 모두 쓰러뜨리고 싶다. 왜냐하면 이 시나리오는 보너스 스테이지와 같은 것이기 때문이다.

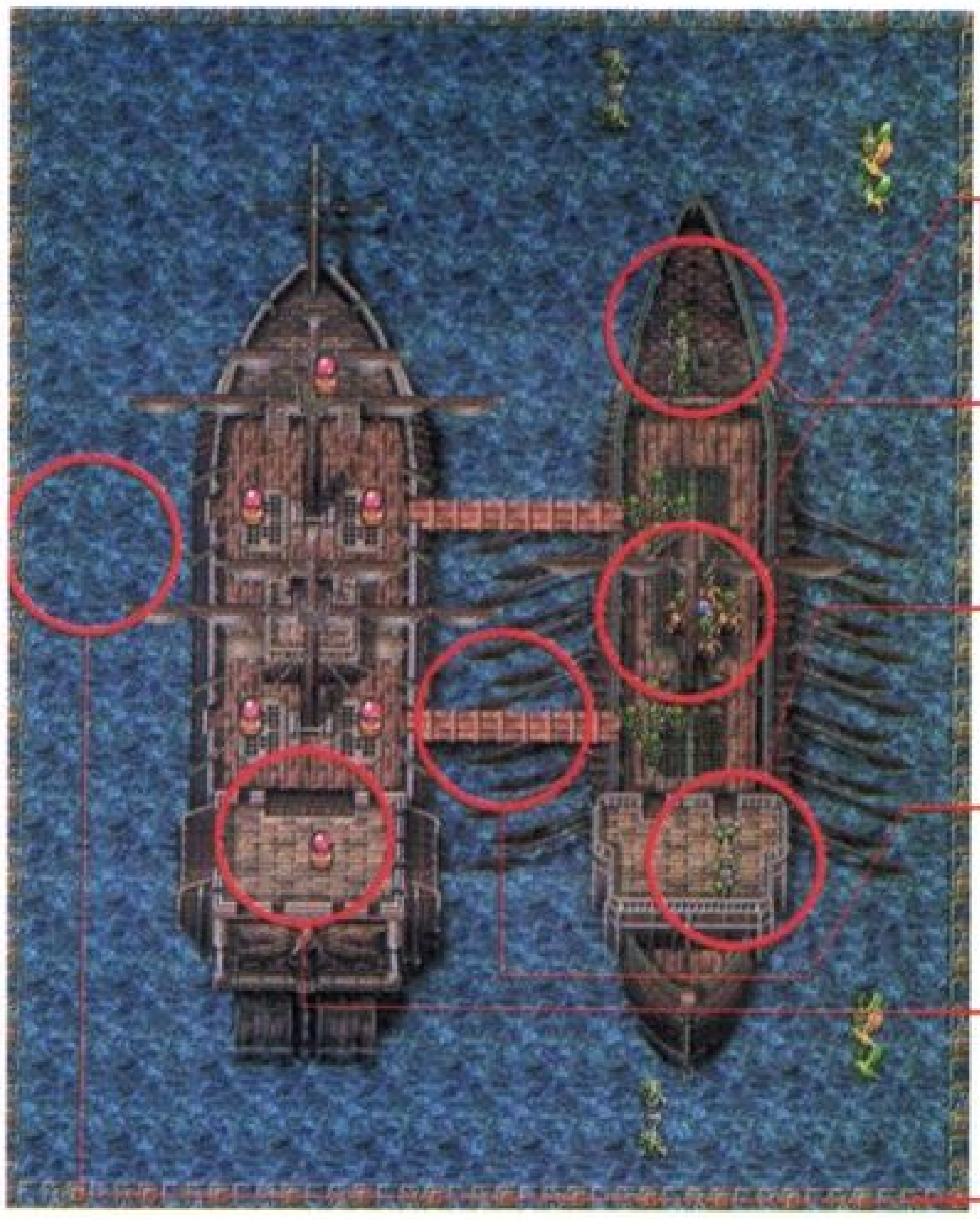
이 시나리오의 마법사. 동료 캐릭터가 마법의 사정범위에 들어오면 파이어 볼과 톨네드를 연속해서 사용한다. 그뿐만 아니라 함께 아처도 거느리고 있다. 사정범위 밖에서 단숨에 접근하여 직접공격으로 쓰러뜨리자.

일단 이 근방에서 캐릭터를 집합시킨 후에 체제를 정비하여 에밀리를 쓰러뜨리러 가고 싶다. 특히 요새의 아처는 의외로 사정범위가 넓기 때문에 그 범위내에 가능한 한 들어가지 않도록 주의하면서 파티를 집합시킬 것.

여기는 20턴이라는 제한이 있기 때문에 누구를 어디에 배치하느나에 따라 전술이 크게 변한다. 기동성 있는 캐릭터로 적의 비병과 보병을 먼저 공략해 두자. 요새의 마법사는 궁병과 공격마법을 합쳐 공격하여 단숨에 쓰러뜨린다. 회복마법의 어시스트도 함께 사용한다.

위에나 아래나. 어느쪽의 배치가 유효한지에 대해 분명히 고민하게 될 것이다. 적의 종류 등을 보아도 별로 변화는 없다. 그러나 요새까지의 거리가 약간이긴 하지만 아래쪽이 더 멀다. 이런 약간의 거리차이지만 20턴 이내의 격파라는 제한에 있어서는 큰 차이다.

시나리오⑪ 카콘시스만의 공방



해로와 육로를 이용하는 연방군. 바다의 크루거는 수수께끼의 폭풍우로 전력 약화. 틈을 주지 않고 공격해오는 카콘시스군.

여기에서는 크루거가 지휘한다. 고달마을 이후의 재회지만 그는 말을 해야 알아챌 정도다. 그리고 시나리오중에는 움직이지 않고 공격과 보조마법으로 주인공 일행을 곤란하게 한다. 쓰러뜨릴 때는 창병과 병사로 계속해서 공격하자.

뱃머리에 있는 것은 마법사다. 이 유니트는 크루거와 함께 마법 공격을 하므로 빨리 쓰러뜨리는 것이 좋다. 또한 주위에는 궁병을 거느리고 있다. 마법사는 이동력이 적지만 마법으로 원폭공격을 할 수 있으므로 위험하다.

배 뒤쪽에 있는 유니트는 이 시나리오에서 가장 두려운 마법사다. 이 유니트의 무서움은 뭐니뭐니 해도 '힐'을 사용한다는 점이다. 때문에 가능한 한 빨리 쓰러뜨리는 것이 좋다. 쓰러뜨리는데는 이쪽의 공격마법이 유효하다.

배와 배를 잇는 판자. 좁고 2개밖에 없기 때문에 이 위에서 멍청히 있다가는 정의 총공격을 받고 만다. 따라서 굳이 건너려고 하지 말고 마법공격 도중에 적을 유인하여 싸우는 것이 효과적인 전술이다.

이 시나리오에서는 애뮬렛을 장비해두길 바란다. 애뮬렛은 마법의 데미지를 감소시켜 주므로 다소 강한 공격이라도 적의 중심으로 공격해 들어갈 수 있다. 그러나 이것은 체력에 자신이 있을때에만 사용하길 바란다.

시나리오를 진행해나가면 이 부근에 연방의 연군(수상병)이 나타난다. 여기서는 갑판위에 끌어들여 쓰러뜨리고 경험치를 모으자. 각 캐릭터의 성장도가 편중되기 시작했다면 이 지점에서 조정해두자.

시나리오⑫ 대추격전



보급물자가 도착하지 않아 전력에 손실을 입은 발크. 위라가 포위하고 있는 도중 주인공이 도착. 라리오하 유적 아래의 공수교대극.

이 시나리오에서 적을 도망가지 못하게 하기 위해서는 발크를 저지할 필요가 있다. 그럼으로써 적의 부대가 발크를 지키기 위해 우리편에게 공격을 하게 된다. 그 사이에 주인공 일행은 체제를 정비하게 되면 쉽게 물리칠 수가 있다.

이곳 부대의 벨가는 주인공 일행을 저지하여 발크를 도망치게 하려는 행동을 한다. 이 유니트는 기마부대이므로 마크렌으로 공격하여 레이첼의 힘로 돕는 작전이 무난할 것이다.

시나리오를 진행해 나가면 이 장소에 에미리가 응원부대로서 나타나게 된다. 그녀를 쓰러뜨리지 않아도 시나리오 클리어는 할 수 있으므로 무리하여 쓰러뜨릴 필요는 없다. 그러나 안젤리나로 싸움을 걸게 되면 이벤트가 발생하므로 한번쯤 보는 것도 나쁘진 않을 것이다.

벨가 저지대에는 균형을 생각하여 기병, 창병, 보병을 갖추고 싶지만 발크를 도망가지 않게 하기 위해서 이곳을 강한 2개의 부대로 공격하는 것도 책략이다. 부족한 속성은 같은 속성으로 보충하자

적을 쓰러뜨리거나 어떤 지역에 가게되면 예기치않은 아이템을 얻게될 때가 있다. 따라서 몇번쯤 같은 부분을 플레이하여 데이터를 얻는 것도 좋을 것이다. 발크를 쓰러뜨리는 캐릭터 이외에 여유가 있다면 그것을 이용하는 것도 좋을 것이다.

적을 쓰러트리거나, 어떤 지역으로 가면 예상치도 않은 아이템을 얻게 되는 경우가 있다. 그러므로 몇번이든 다시 같은 면을 플레이 해보는 것도 좋다. 발크를 쓰러트리는 것 이외에도 캐릭터에 여유가 있다면 이것을 노려보는 것도 좋다.

시나리오⑬ 에드베리 계곡의 전투

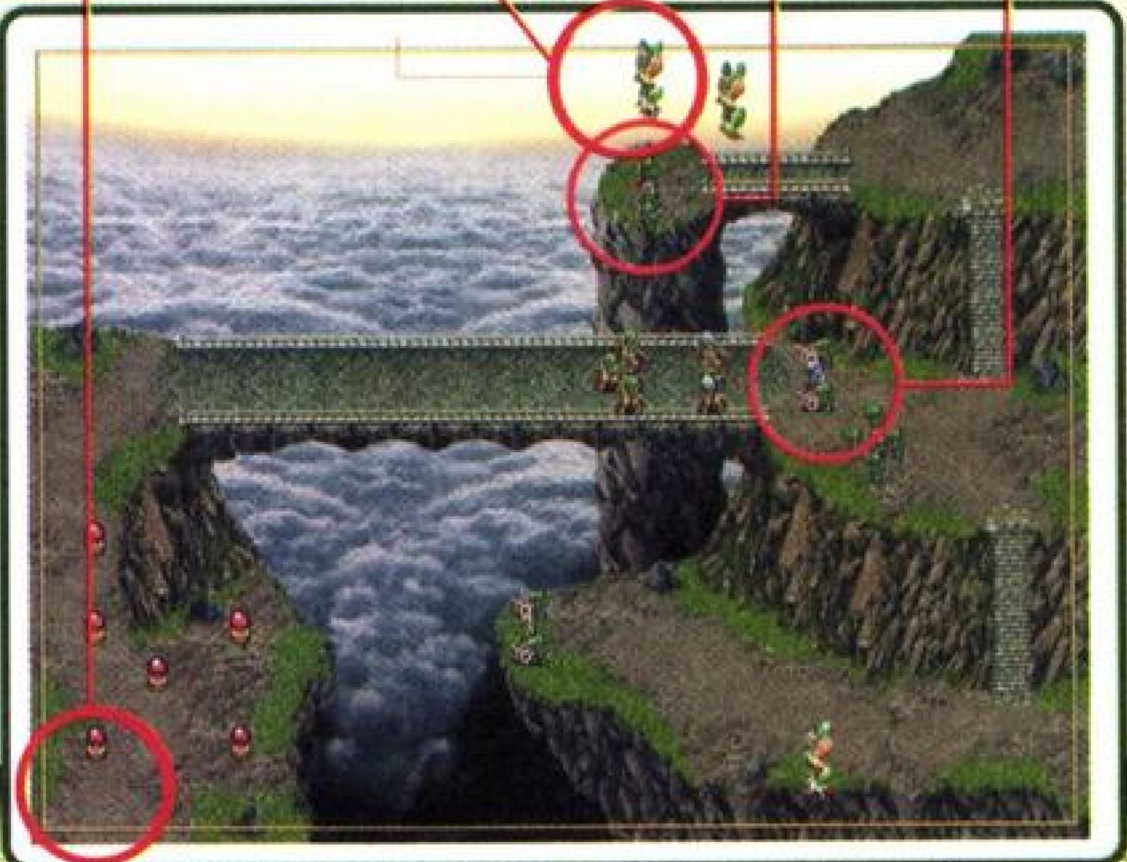
아름다운 계곡의 뒷편에서는 안타까운 공방이 계속된다. 그러한 때에 카콘시스왕이 전장으로 향한다.

다리를 건널때에 비병 다음으로 문제가 되는 것이 이 소서라와 예가의 콤비. 마법사는 변함없이 높은 곳과 떨어진 곳에서 마법을 사용해 공격하고 궁병은 거리가 가까우면 가까울수록 위력이 더해진다. 이쪽에도 마법사나 비병을 사용하여 공격하는 것이 좋다. 다리의 적도 늘어나게되면 3곳으로부터 공격당하기 때문에 하나하나 확실하게 해나가자.

쓰러뜨려도 쓰러뜨려도 주인공인행 앞에 등장하는 크루거. 이번에는 1개의 다리를 지나가는 주인공을 노리고 공격해오는 단순공격이다. 그러나 다리외에는 건너편으로 이동할 수 업기때문에 상당히 고전하게 된다. 특히 크루거가 데리고 있는 기계궁병은 보통 궁병의 몇배나 강하다. 이것을 명심하자.

우선 처음에 맵을 본 순간 곧 눈에 들어오는 것이 맵 중앙의 다리일 것이다. 게다가 비병대가 3명. 한번, 한번의 이동거리가 대단히 길기때문에 다리에 있는 적과 위로부터의 적의 동시공격만큼은 피하지 않으면 안된다. 몸체도 크고, 외견상으로도 무섭다. 이 캐릭터를 먼저 쓰러뜨려 위로부터의 격적이 없어지면 단숨에 전진하자.

크루거와 싸운 후 조금 지나면 맵의 왼쪽아래쪽에서 원군이 나타난다. 기병과 비병이므로 처음에는 마법으로 어느정도 비병을 쓰러뜨린 후, 다음에는 기병도 마찬가지방법으로 쓰러뜨리면 문제없을 듯하다. 그러나 처음에 고전하여 턴수가 늘어나게 되면 맵 하단으로부터 오는 원군은 상당히 위협이 된다. 위험한 때에는 이쪽에 유리한 장소까지 끌어들여서 적 지휘관을 노려 쓰러뜨리자.



시나리오⑭ 구출, 카콘시스군



아무리 기다려도 나타나지 않는 후속부대..
돌아와보면 포위당한 카콘시스군이 있다!

기다려도 오지 않는 후속부대 때문에 돌아온 란디우스 일행. 그러면 연방군에게 포위당한 카콘시스군이 있다. 여기에서는 되도록 빨리 카콘시스군을 돕는 것이 포인트가 되어있으므로 이동력을 고려한 배치에 신경쓰자.

이 긴 다리로는 보병, 바르크가 오기 때문에 기마대를 이용하는 것이 좋을 것이다. 길고 좁으므로 보폭 때문에 골치아프다. 계속 여기에서 머뭇거리고 있으면 위라와 카콘시스가 계속 공격받게 되므로 주의하자.

카콘시스왕과 위라 제독이 연방군에게 포위되어 있다. 이 위기를 탈출하기 위한 방법은 연방군의 주의를 주인공일행에게 향하도록 하는 것이다. 우선 화면 중앙에 이동하면 적의 일부가 이쪽으로 이동해온다. 그 사이에 시간을 벌어 카콘시스를 지켜라!

맵을 보면 아릇 있겠지만 긴 다리와 작은 다리 3개가 땅을 이어주고 있다. 말할것도 없이 수병과 비병이 활약하므로 적합한 캐릭터를 배치하자. 그렇지 않은 캐릭터는 지도에 다리를 건너 나아가자.

에밀리는 강해져있다. 전회에는 브레이브나이트였지만 이번에는 나이트 마스터까지 클래스가 상승해 있다. 우선 안젤리나를 사용해 싸우면 이벤트가 발생한다.(전회에 일어나지 않은 경우)

원군으로 오는 란포드는 발크, 에밀리가 격파된 시점에서 퇴각하므로 무리하여 쓰러뜨릴 필요는 없다. 그러나 쓰러뜨릴 수 없는 것도 아니므로 공격력과 체력에 자신이 있는 캐릭터는 시험해보는 것도 재미있을 것이다.

시나리오⑮ 철기군단



어쩔 수 없이 후퇴하게 된 카콘시스.
연방과의 격전을 주인공 일행과 함께 위라가 맞서게 된다.

딱 봤을 때 기마군단을 이끌고 있는 란포드. 그러나 지금까지 싸워온 경험을 살린다면 그다지 어렵지 않을 것이다. 또한 그를 쓰러뜨릴 수 있지만 도중에 반격당할 수 있으니 무리해서 쓰러뜨릴 것까지는 없다.

기병이 많기 때문에 창병이 활약한다. 이런 때아말로 보병지휘관은 경험치의 편중을 막기 위해 우선적으로 비병과 마법사를 쓰러뜨리는 것이 좋다. 궁병을 사용한다면 그로써 지원사격을 하면서 쓰러뜨리는 것도 유효하다.

이 장소로부터 연방의 원군이 나타난다. 상당히 카콘시스왕과 가까운 위치에 있어 그를 노리는 움직임을 보이므로 충분히 주의할 필요가 있다. 또한 그들이 나타나는 것과 동시에 란포드와 에밀리는 후퇴한다.

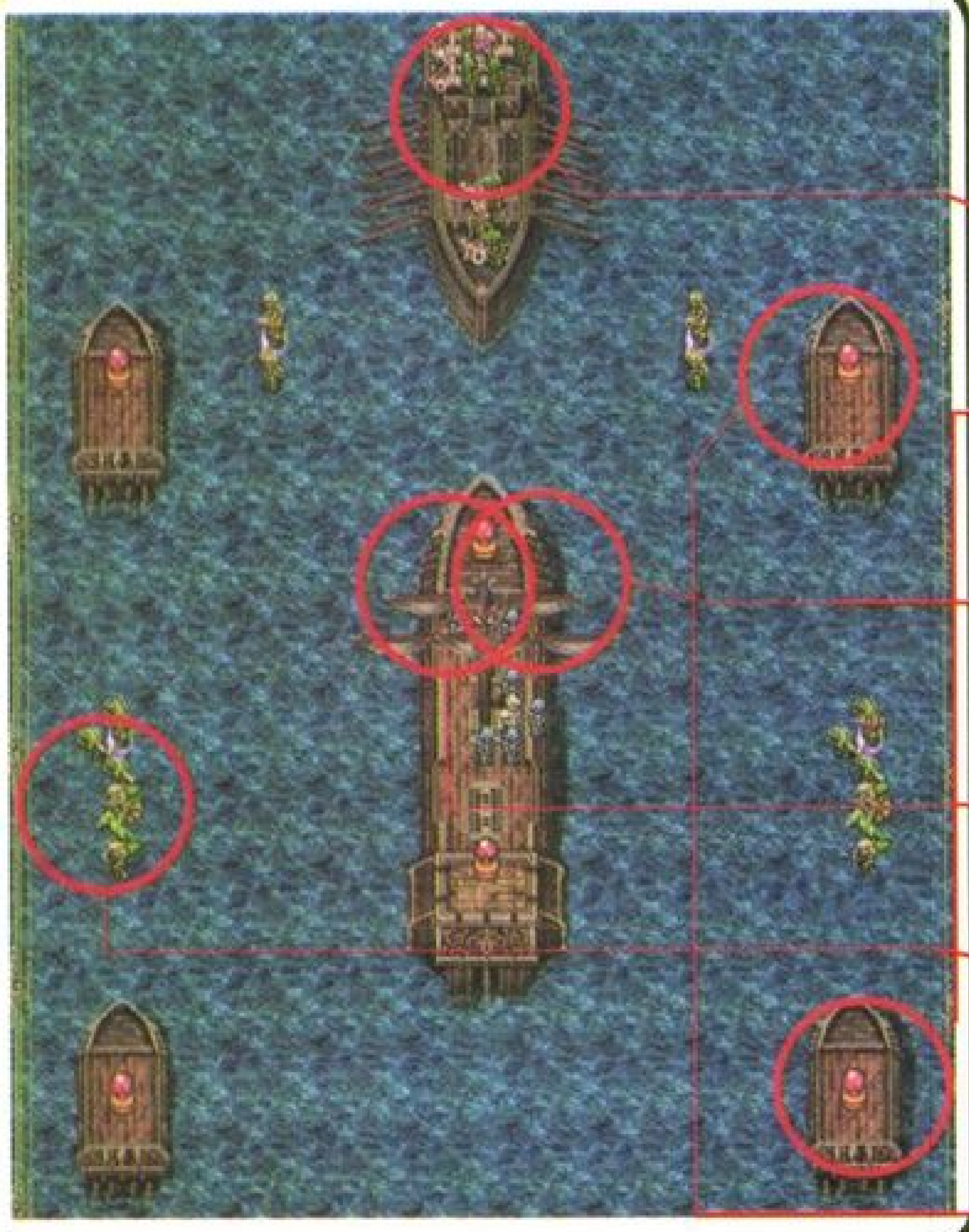
이 시나리오에서의 포인트가 되는 것이 울타리의 안쪽에 진을 치고 있는 2개의 마법사 부대다. 이들은 가장 먼저 비병을 이용하여 쓰러뜨리는 것이 좋지만 한번데 2부대를 쓰러뜨리는 것은 무리이므로 1부대씩 확실히 쓰러뜨리자. 이쪽도 원폭공격이 가능한 캐릭터로 공격이다.

카콘시스왕은 시나리오 중에는 움직이지 않는다. 그를 죽게 하면 게임오버가 되버린다. 도중 위험한 순간을 맞이하면 도움을 청하므로 신중하게 지킬것. 근처에 원군이 나타나는 점도 머리속에 넣어두면 틀림없을 것이다.

많은 기마대에는 확실하게 창병을 사용하자. 또한 스피드부츠를 장비해두면 빠르게 전장을 누빌 수 있다. 스피드부츠는 팔긴하지만 한정되어 있으므로 좋든 싫든 손에 넣고 싶은 아이템이다.

SEGA SATURN

시나리오⑯ 에임즈만의 싸움



카콘시스왕의 고집으로 해로를 이용하게 된다. 그러나 그를 기다리고 있던 발크. 에임즈만에서의 해상결전이 지금 시작된다.

다시금 카콘시스의 앞에 나타난 발크 장군. 그는 바리스타(기계궁병)을 주위에 배치하고 있다. 바리스타의 사정거리는 놀란만큼 멀고 강력하다. 간단하게 접근하는 것을 허락하지 않기 때문에 마법과 장거리 도구를 유효적절하게 사용하자.

이동이 제한된 해상전. 게다가 작은 배가 곳곳에 있어 배치를 하면 각 캐릭터가 서로 떨어져있게 된다. 이와 같은 상황에서 초기배치를 잘 생각하기 바란다. 쉽게 보다간 금세 게임오버가 될 수 있다.

(이것이 정답)이라고 할 수 있는 것은 존재하지 않지만 (정답에 가까운 배치) 는 생각해 볼 수 있다. 그것은 셀파일과 레이첼을 이 중앙의 배에 배에 배치하는 것이다. 왜냐하면 현재의 클래스가 뭐든 이 2명은 공격과 치료의 2가지 마법을 지니고 있기 때문이다.

혹시 셀파닐이 아바레스트를 데리고 있다면 이 뱃머리에 배치하자. 그리하여 아바레스트끼리 싸우게 하여 그 사이에 셀파닐이 마법으로 공격한다. 이 방법으로 상대 아바레스트를 간단하게 쓰러뜨릴 수가 있다.

이 장소에서 마족의 원군이 나타난다. 왼쪽의 리스틸은 가끔 힐을 사용하므로 약한 캐릭터는 이 부근에 배치해두는 것이 가장 좋다. 또한 오른쪽의 날은 계속해서 적을 쓰러뜨려주지만 경험치를 원하는 경우에는 맡겨두고만 있지는 말도록.

마크렌이 사펜타이트가 되어 있다면 부디 닉시를 데리고 있길 바란다. 가격에 적합한 움직임을 보여주므로 매우 듬직하다. 또한 어떻게 성장해 있더라도 위기를 맞는 캐릭터가 있으므로 그런 때에는 방어에 전력을 다하여 원군을 기다릴 것!

시나리오⑰ 가면의 마술사

패권싸움으로 흔들리는 프레트릭 왕자파가 지닌 계책은 카콘쓰와의 동맹. 그것을 받아들여 중계역의 마족 페아라트를 구출하러 가는 란디우스 일행.

지금까지와 마찬가지로 경험치를 모으는 것도 좋지만 그것에만 신경을 쓰고 있다가는 페아라트의 생명이 위험해지므로 주의가 필요하다. 이 시나리오의 승리조건은 크루거의 격파이므로 상황이 좋을 때 쓰러뜨리도록 하자.

주인공 일행이 시나리오를 진행하는 도중의 작전은 자신의 부대를 크게 2개로 나누어 진행하는 것이다. 1개 부대는 다리의 건너편의 적을 공격하는 부대. 이는 다리가까이에 적의 파이크를 쓰러뜨리기 위해 보병을 배치한다. 그리고 다리를 통행할 수 있도록 한다. 다리가 통행가능하게 되면 건너편으로 건너가 페아라트를 노리는 적을 물리치자. 그 사이에 또하나의 부대는 이쪽의 적을 물리치는 작전.

이 시나리오에서 죽게해서는 안되는 중요한 존재인 페아라트. 그는 메테오를 필두로한 공격 마법과 힐2의 치료마법으로 싸우고 있으며 이 장소로부터 움직이지 않는다. 그러나 방어위주인 상태이므로 빨리 구출해주고 싶다. 그를 공격하는 것은 기계궁병인 바리스타. 그역시 마법으로 공격을 하지만 적신관전사가 힐을 이용하여 회복을 시켜주므로 상황이 좋지 않다.



이 시나리오에서 수병을 데리고 있는 캐릭터가 있다면 이용하도록 하자. 그렇게 하면 크게 나누어진 2개의 부대와는 별개로 하천의 중앙으로부터 스키아 아처를 데리고 있는 적을 물리칠 수가 있다. 또한 이 수병에게 닉시(수궁병)가 있다면 긴 사정거리를 이용하여 반격을 받지 않고 싸울 수가 있다.

시나리오⑱ 더블 크로스



기자로프의 스파이였던 구르노. 주인공들의 카콘시스왕을 암살. 이번에는 목격한 위러를 공격한다

교회란 사악한 마음으로부터 지켜주는 신성한 곳. 그래서 악마가 들어올 수 없다. 위러는, 구르노가 카콘시스왕을 죽인 것을 목격하고 목숨을 노리고 있다. 그래서 필사적으로 여기로 도망쳐 오려고 한다.

한시라도 빨리 위러의 원호를 위해 「강」을 사용하고 싶다. 따라서 수병(이 없으면 강을 횡단하는 것이 빠른 병)을 쓰고 싶다. 강행돌파를 해서 교회에 접근한다. 이렇게 함으로써 위러를, 조금이라도 오래 살게 하려는 연구가 가능해진다.

이 뒤얽힌 맵을 역수로 싸우는 작전이 있다. 그것은 건물 지붕에서 공격하는 전투법이다. 「지형효과」덕분에 의외로 손해를 입지 않고 마치는 것이다.

이 복잡한 거리를 거대한 악마「고렘」이 걷는다. 괴물이지만 속성으로 말하면 「창병」이라고 한다. 따라서 서투르게 기마에 맞서면, 오히려 죽임을 당하므로 주의해야 한다.

이 복잡한 맵에서 자유롭게 돌아 다니는 것이 「데스」. 이 유니트는, 휙휙 우회를 하고 정신을 차리면 위러 바로 옆에서 진을 치고 있다. 이 움직임을 놓쳐 버리면 위러의 목숨은 위험하다.

여기서 위력을 발휘하는 것은 사악한 마귀에게는 대단히 강한 「성속성」의 용병들. 힘이야말로 결코 강하지 않지만, 중요하게 사용하면 상당한 효과를 발휘한다. 그러므로 그들을 고용하는 캐릭터를 꼭 배치한다.

시나리오⑲ 루돈의 함정



정식으로 연방과 동맹을 맺은 카콘시스. 즉시 기자로프 토벌에 출발하는 일행. 지름길의 동굴내, 앞길을 방해하는 자가!?

말 뿐인 신용없는 남자, 아이바. 그는 시나리오 속에서는 움직이지 않는다. 그를 쓰러뜨리는 것이 승리 조건이지만, 도중에 괴물의 원군이 쳐들어 오면 철수한다. 물론 쓰러뜨릴 수도 있으므로 경험상으론 좋다.

이 시나리오 근처에서 적이 「메테오」를 사용해 온다. 이 마법의 충격은 크고, 상당한 손해를 입는다. 그러나 이 강력한 마법의 약점은 「영창시간이 길다」이므로 속공으로 쓰러뜨리는 것이 방어책이라고 말할 수 있다.

메테오를 막는 방법은 3가지가 있다. 첫 번째는 「슈트」로 적의 마법을 봉쇄하는 방법. 두 번째는 「MP드레인」으로 메테오에게 필요한 MP 이하로 줄이는 방법. 세 번째는 「컨퓨즈」로 적을 혼란시키는 방법이다.

이 시나리오에서는 레이첼이 전투에 참가하지 않는다(이벤트 중에 행방불명이 되버린다). 그렇게 되면 회복계의 주문을 쓸 수 있는 유니트는 제한되므로, 세레나에게 맡긴다. 또한, 그녀의 용병은 성속성으로 해두면 좋다.

여기까지의 시나리오를 이해한 사람이라면 어떤 유니트가 어느 정도 판단력을 가지고 있는지 알 것이다. 그러므로 스타트 초기의 지체를 막을 수가 있기 때문에, 효율성 있는 이동, 효율성 있는 공격을 할 수 있다.

조금 지나서 원군이 나타난다. 그러나 이것은 연방이 아니고 더군다나 아군도 아니다. 여기에 사는 괴물이 나타나서 엄습해 오는 것이다. 여기서는 아이바도 놀라고, 도망쳐 버린다. 이 시점에서, 승리조건이 「적전멸」로 바뀐다.

시나리오⑳ 결전, 슈테렌버그성



위러라 이끄는 대양동부대로 인해 허술해진 레겐브르왕성, 드디어 기자로프를 쓰러뜨릴 때가 왔다!

숙적 기자로프. 그를 죽이는 것이 시나리오 클리어 조건의 한가지. 그는 여기서 움직이지 않는다. 그래서 그를 포위하는 아버레스트는, 공격을 해도 바로 힐 2에서 회복되기 때문에 더없는 위협이 된다

같은 숙적 쿠르가. 시나리오 클리어를 위해서는 그도 죽이지 않으면 안되는 한사람. 그에게는 하이엘프가 붙어 있다. 이 유니트도 사정범위가 넓은데다 공격력도 높다. 따라서 세심한 주의를 기울여 접근해 온다.

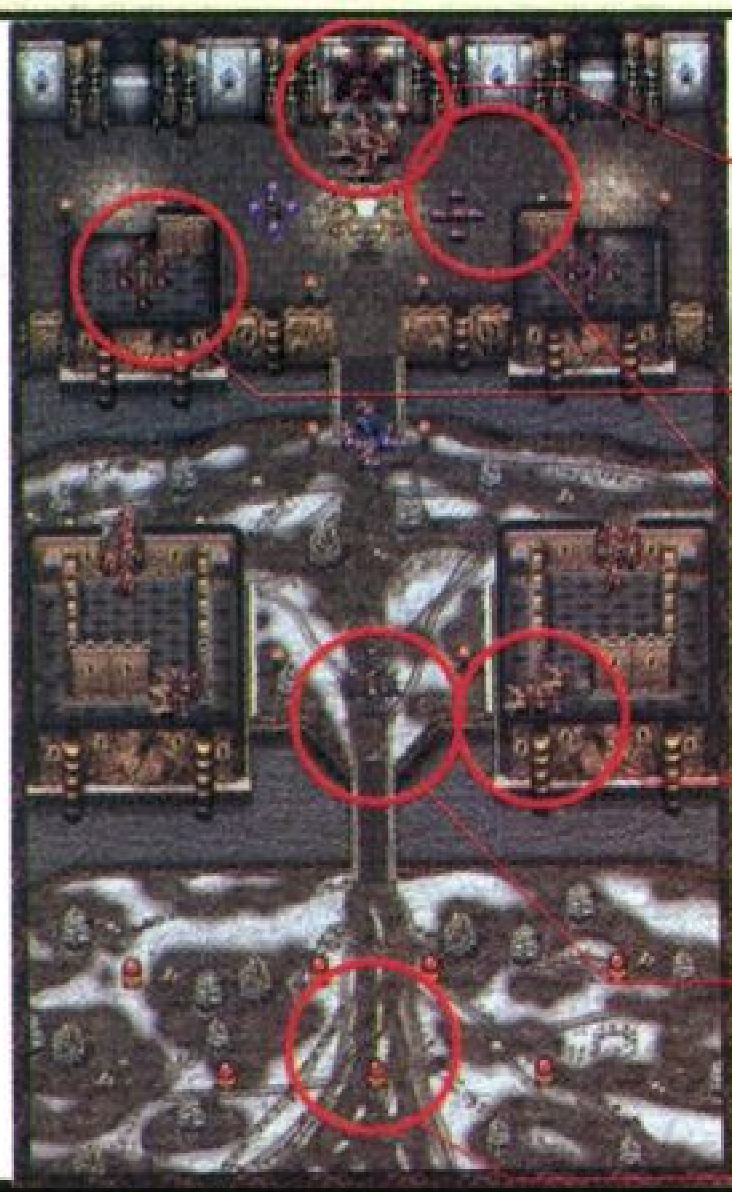
아버레스트의 위협을 더욱 가세해 오는 것이 지휘관의 마법 사용으로, 메테오, 브라스트, 뮤트, 아타크2 등의 마법을 사용한다. 이 마법 사용에는 공격마법으로 응전한다. 그러면 마법 사용은 자기 치료를 시작하기 때문에 이 빈틈에 일격을 가한다.

기계궁병은 지금까지와 마찬가지로 공격마법에 약하다. 그래서 마법으로 손상을 주고 한꺼번에 쓰러뜨리는 것을 주의한다. 또한 하나하나를 집중 공격해서 확실하게 쓰러뜨릴 것. 기계궁병이 1부대가 없어지고 상당히 전국에 악이 된다.

이 시나리오에서도 스피드 부츠가 팔리고 있으므로, 가지고 있지 않는 캐릭터에게는 사주면 좋다. 만약 셀파니르가 아버레스트를 고용하고 스피드 부츠를 장비화하고 있다면 고속전군대가 되어 활약할 것이다.

여기에 원군이 2부대 등장한다. 게다가 성안에 전원이 들어가 있는 상태라면 일부러 나가서 쓰러뜨릴 필요도 없다. 여기까지 시나리오를 진행해온 플레이어라면 레벨 업을 걱정하지 않을 것이다.

시나리오㉑ 마군사 아이바



제시카에게 안내를 받아 마성에 도착! 그곳에서 기다리고 있는 것은 자칭천재 (마)군사 아이바

여기에 아이바가 있다. 이 남자는 입만 살았지 힘은 없기때문에 손쉽게 쓰러뜨릴 수 있다. 도중에 도망칠 듯한 행동을 취하지만 이 때 도망쳐버리게 되면 게임 오버가 되어버린다. 그러나 도망가는 타이밍이 늦으므로 간단하게 따라잡을 수 있다.

이 장소에서 리스틸이 동향을 살펴보고 있다. 한편 아이바의 명령을 기다리지만 신용하고 있진 않다. 그리고 오른쪽에는 날이 있다. 이 3명이서 메테오의 3연속공격을 하는 경우가 있으므로 가능한 한 아군부대의 거리를 떨어뜨려 놓자.

이 장소에 몬스터 뱀파이어가 있다. 이 유니트는 견제하러 나오거나, 요새의 벽을 타고 내려오는 행동을 한다. 그러나 그다지 강한 적은 아니므로 순서적으로는 기계궁병을 먼저 쓰러뜨리는 것이 좋다.

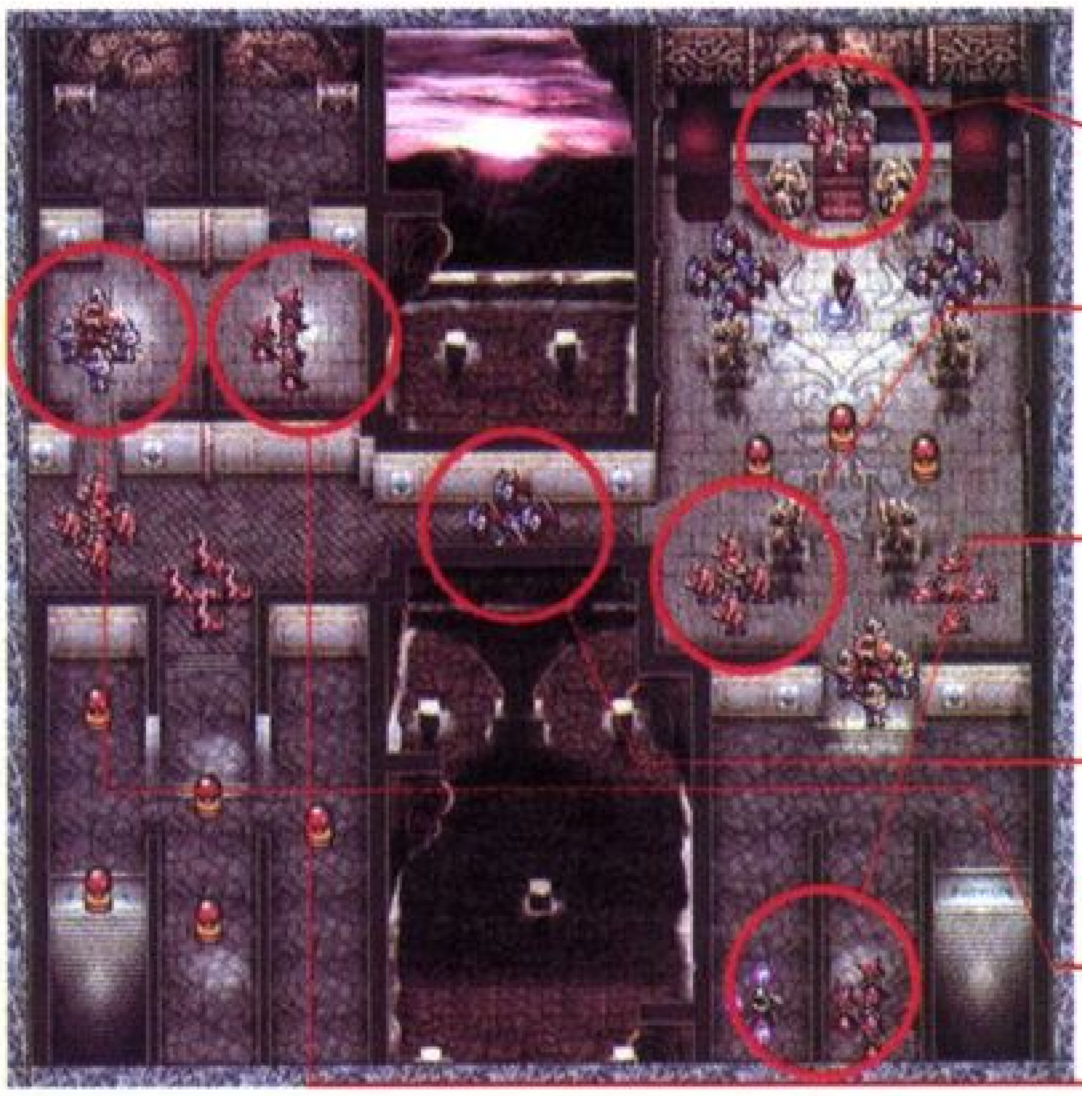
여기에 마법사가 바리스타를 데리고 있다. 여기에서 머뭇거리고 있다가는 메테오와 화살공격에 순식간에 쓰러지고 만다. 따라서 하나하나, 우선은 바리스타를 마법으로 쓰러뜨리고 다음으로 아군의 바리스타로 마법사를 쓰러뜨리자.

이 곳의 다리를 건너면 신관전사가 창병을 거느리고 있지만 지금까지대로 싸우면 쉽게 이길 수 있다. 여기에서 태세를 정비한 후 진군하면 그 뒤는 비교적 간단하게 클리어 할 수 있을 것이다.

지휘관 배치는 요새 앞에 마법사를 두고 위에 기술한 방법으로 쓰러뜨려 나간다. 또한 이 이후의 시나리오에서는 몬서터는 마법내성이 강하고 켈베로스는 불의 속성이 대단히 강하다. 더우기 불의 공격마법을 사용하면 역으로 회복해 버리므로 기억해둘 것.

시나리오㉒ 마성 장크트가렌

마성에 돌입개시하여 최상층으로! 그러나 보젤의 모습은 보이지 않는다. 리스틸을 쓰러뜨려 보젤이 있는 장소를 알아내자!



여기에 있는 리스틸은 회복마법 힐을 사용하므로 그녀부터 쓰러뜨릴 것을 권한다. 이 시나리오에서 가장 위협이 되는 것은 주위에 있는 승려들. 어택능력과 디펜스능력이 의외로 높지만 창병 등으로 한쪽을 무너뜨리면 그 뒤는 간단하다.

위에 서술했지만 이곳의 지휘관배치는 창병중심으로 부대를 조직한 캐릭터가 좋을 것이다. 또한, 주위의 몬스터들은 창의 접근 공격으로 쓰러뜨릴 수 있다. 또한 이곳의 적 클래스는 지휘관을 노려 공격해나가지 않으면 나중에 곤란하게 된다.

이곳의 몬스터들은 어떤 조건으로 이동한다. 이는 마법사 이외의 지휘관배치를 했을 때, 접근하면 움직이기 시작하는 것이다. 이 것을 염두에 두고 배치하자. 다만 여기부터는 적에게 마법이 잘 통하지 않는다는 점을 잊지 않도록!

적장 날은 중앙의 통로에 진을 치고 있다. 가능한한 빨리 그를 쓰러뜨리고 두갈래로 나뉜 주인공 일행을 합류시키기 바란다. 중앙의 통로를 확보하면 서로 원호공격이 가능하여 사정범위가 넓은 힐2 등으로 도울 수 있게 된다.

이곳의 몬스터(자이언트)는 빨리 행동을 개시하므로 그에 맞춘 지휘관배치가 필요하다. 출입구 근처가 매우 혼잡하게되어 쓸데없이 시간이 흘러갈 수 있으므로 이쪽도 빨리 행동하여 적지휘관을 쓰러뜨리자.

장거리궁병은 이동중의 아군에게는 매우 위협이 된다. 날을 쓰러뜨리기 전에 창병으로 싸우게 한다. 여기에서 틈을 주게 되면 순식간에 게임오버가 될 수 있으므로 하나하나 확실하게 쓰러뜨리자.

시나리오㉓ 광휘를 잇는 자

리스틸을 쓰러뜨리고 지하로 내려간 주인공. 제단에 놓여있는 랑그릿사. 어둠의 왕자와 혼란의 왕을 쓰러뜨리고 평화를…



여기에 랑그릿사가 있다. 이것을 장비할 수 있는 것은 주인공 뿐이므로 이곳으로 향하는 것은 주인공의 역할이다. 여기까지 시나리오를 클리어한 사람이라면 주인공의 레벨이 매우 높을 것으므로 굳이 충고할 필요도 없다.

어둠의 왕자, 보젤은 여기에 있으며 시나리오 중에는 움직이지 않는다. 그는 메테오, 어스퀘이크, 힐2, 브라스트 등의 마법을 사용한다. 또한 알해저드라는 검을 장비하고 있는 덕분에 매우 강력한 공격력을 지니고 있다.

혼란의 왕, 카오스가 여기에 있다. 그는 랑그릿사 이외의 검으로 일격을 가하면 좌우 중 한쪽의 마법진으로부터 부활해버린다. 또한 그의 마법은 매우 강력하여, 파이어 볼이 메테오급의 위력을 가지고 있는 것도 주의하기 바란다.

장거리궁병이 있다. 여기까지 오게되면 마법 공격의 효율은 매우 낮아진다. 따라서 데크라인을 사용하여 상대방의 마법내구성을 내리거나 레지스트를 사용하여 역으로 아군의 마법내구성을 올리는 등, 보조마법을 활용하도록 하자.

카오스가 부활하는 마법진. 이 부근에 마법을 사용하는 아군 유니트가 있다면 가능한 한 떨어뜨려놓길 바란다. 카오스가 사용하는 MP드레인으로 점점 MP를 빼앗겨버리기 때문이다. 주의하기 바란다.

이와 같이 강제적으로 파티가 2개로 나뉘어 버린다. 이 시나리오는 지금까지 이상으로 적이 강하게 느껴진다. 용병은 방어력이 있는 자와 성속성인 자를 선택하기 바란다. 이제 경험치 따위는 문제가 되지 않으므로 지휘관을 노리도록 하자.

SEGA SATURN

시나리오㉔ 마도 연구소



랑그릿사를 가지고 마족에게 도전하자. 남은 것은 숙적, 기자로프와 레이첼 구출. 마도연구소의 앞에 나타난 블르노

카콘시스왕의 적인 블르노가 여기에 있으며 그를 쓰러뜨리는 시나리오다. 여기까지 도착하는 것은 힘들지만 역으로 여기까지 도착하면 쉽게 이길 수 있다. 주의할 것은 그를 쓰러뜨리는 타이밍. 곧 힐2를 사용하여 완전치료를 하기 때문이다.

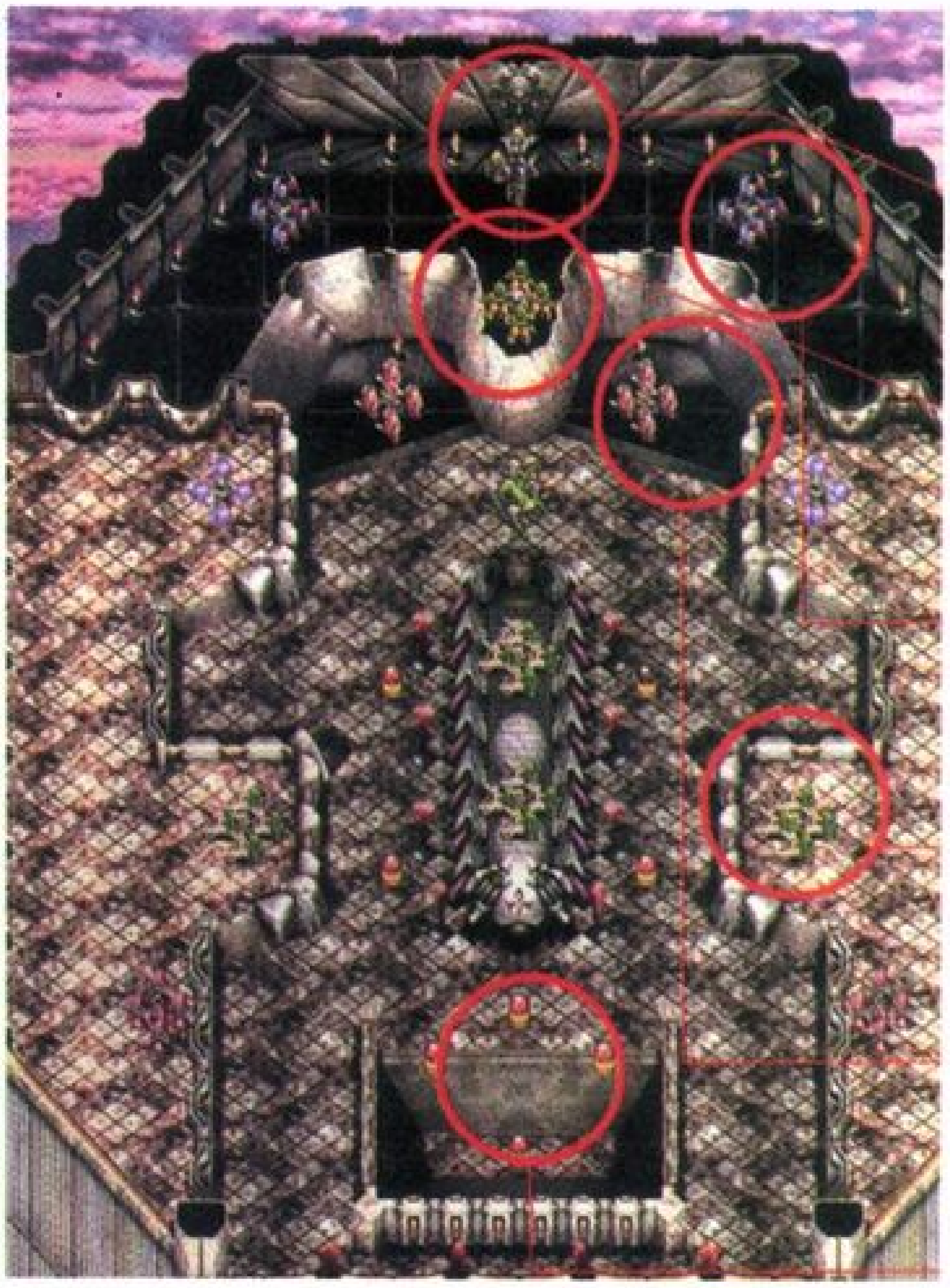
적 지휘관은 자이안트. 공격마법은 그다지 쓸모없으므로 직접공격으로 쓰러뜨리는 편이 효과적이다. 그러나 혼자서 공격하러 가게되면 대폭으로 HP를 잃게 되므로 치료마법을 사용하는 동료를 데리고 싸울 것.

여기에 배치되어 있는 비병은 조금 지나면 아래쪽으로 전진한다. 문을 공격하는데 신경을 쓸 시기이므로 그 전에 쓰러뜨리도록 하자. 물론 데크라인으로 마법 내구성을 떨어뜨린 다음, 윈드 캇타 등을 사용하면 효과적이다.

이 곳이 포인트가 되는 문이다. 누군가가 연구소내에 들어가는문의 옆에 있는 스위치를 누르면 열린다. 그러나 이 문은 기마와 기계궁병은 들어갈 수 없으므로 그 유니트에게는 엄호사격을 시키도록 하자. 역시 비병으로 침입하는 것이 정석이다.

지금까지 얻은 경험을 살려 지휘관배치를 행하기 바란다. 중앙에 문 침입대, 그것을 둘러싸는 듯한 마법사 라고 하는 배치. 이것이 기본이 되지만 [이것이 정답]이라고 할 배치는 없으므로 스스로 생각한대로 해보도록 하자.

시나리오㉕ 초월자 기자로프



마침내 최후의 전투! 의매, 레이첼을 구하고 숙적 기자로프를 쓰러뜨리자!

이 곳에 기자로프가 있다. 그는 사신 겐드라실의 힘을 얻었기 때문에 매우 강해졌다. 따라서 메테오, 어스퀘이크, 힐2, 브라스트와 같은 마법으로 공격을 한다. 또한 그는 이 시나리오 내에서 움직이지 않는다.

크루거는 시나리오 내에서 이곳에서 움직이지 않는다. 그는 드래곤(기병)을 데리고 있다. 또한 선더스톰, 브라스트, 뮤트와 같은 마법으로 공격을 한다. 그에게는 웬만한 마법은 통하지 않으므로 직접 부딪쳐 싸우도록 하자.

여기에 있는 데몬을 쓰러뜨리지 않으면 기자로프와 크루거와 싸울수 없다. 이자도 시나리에 내에서 움직이지 않는다. 주의할 것은 그가 사용하는 공격마법인 파이어 볼. 대단한 위력이 있으므로 주의하자.

게임을 시작하면 얼른 쓰러뜨려야 할 것이 여기에 있는 바리스타다. 초기배치의 시점에서 적의 사정거리범위내에 들어있으므로 판단력이 특히 낮은 캐릭터는 이곳에 배치해서는 안된다.

여기에도 마법사가 공격마법, 메테오를 연발한다. 이제 말할 것도 없이 이곳이 결전의 장소이므로 경험치를 신경쓸 필요는 없다. 따라서 공격목표를 지휘관에 한정지어 쓰러뜨리도록 하자.

최후의 초기배치. 이제 말할 필요도 없을 것이다. 지금까지 플레이하며 배운 것과 마지막 의지를 담아 기합을 넣어 배치하도록 하자. 자, 드디어 결전이다. 해피엔딩도, 배드엔딩도 당신의 몫이다.

시나리오 길잡이

3개 시나리오를 가진 랑그리사IV의 3가지 전설

전투 시스템과 캐릭터. 이 두개의 매력이 조화되어 팬들의 기대를 착실히 충족시켜 온 랑그리사. 이번 IV는 점차 그 기대를 한차원씩 높여 가는 유저(강력한 매니어층)들의 욕구에 부응하기 위해 숨은 스테이지, 숨은 아이템 등 독특한 시스템으로 연출되었다. SS용 III, PS용 I & II는 애니메이션과 그래픽, 사운드면이 상당히 강화되어 시험성이 엿보이는 요소들이 곳곳에 주입되었다. 이번 IV에서는 그동안 경험과 충분한 노하우를 살려 장대하다 해도 과언이 아닌, 굳이 랑그류로 설명한다면 '상당히 심혈을 기울인 작품'인 것이다. 이것은 시나리오면에서 완벽하게 발휘되어 있다. 캐릭터 메이크로 시작하여 도중의 시나리오 16까지의 이벤트 통과조건을 늘려 시나리오 17에서 그 게임 전개가 결정된다.

본지는 하루빨리 이 IV의 매력을 보다 많은 팬들에게 전하고 싶어 게임 소프트 발매일에 맞춰 귀중한 자료를 실었다. 다만 앞으로 플레이하게 될 유저들을 배려하여 그 조건의 세밀한 부분은 기록하지 않았지만 랑그리사의 열성팬이라면 이번 심혈을 기울인 시나리오 전개의 숨은 조건을 자력으로 발견할 수 있으리라는 확신이 든다.

시나리오가 분기하는 조건에 따라 어딘가의 시나리오를 진행시키게 되며 도중의 이벤트 스토리 등을 염두하면 플레이어가 원하는 시나리오를 바로 거기에서 찾을 수 있게 될 것이다.

시나리오 17 이벤트



시나리오 17 이벤트



까지의 각 시나리오의 일정 조건을 만족시키면 루트가 결정된다

A 루트

시나리오 1-16-17A-20A-21A-25A 통산 25스테이지 (숨은 스테이지 포함)

B 루트

시나리오 1-16-17A-20A-21B-24B 통산 24스테이지 (숨은 스테이지 포함)

C 루트

시나리오 1-16-17A-20A-21B-24B 통산 24스테이지 (숨은 스테이지 포함)

각 루트마다에 굳 엔딩과 배드 엔딩이 존재한다.

SEGA SATURN

시나리오 이벤트 12



시나리오 이벤트 15



순탄한 길을 갈 것인가,
증오와 자애를 경험하며 역경을 이겨낼 것인가…

시나리오 이벤트 20



시나리오 이벤트 20



히로인의 마음에 동요되는 것에 따라 시나리오는 전개된다.

클래스 체인지의 모든 것

다음에 소개하는 캐릭터 클래스 체인지 표는 인기 캐릭터의 변신 방법이 거의 완벽하게 수록되어 있다.
하지만 숨어 있는 또다른 것이 있을 수 있으니 새로운 것을 자력으로 찾아내는
묘미를 맛보는 것도 좋을 것이다.

주인공(랜디우스)

초기 클래스/나이트 LV1, 고용용병/토루퍼, 용병최대수/2, 최대MP/0, 공격력(AT)/23, 방어력(DF)/15, MV수정(지휘관)/0, MV수정(부하)/0, 지력/18, 판단력수정/0, 공격력수정치(A+)/1, 방어력수정치(D+)/0, 마법내구성수정치(M+)/0, 사용마법/캐릭터 메이크에 의한 변화, 각마법내구성의 수정/無, 용병의 판단력에 대한 수정/無, *위의 능력은 캐릭터에 따라 변한다.

- 나이트 → 실버나이트 / (캐릭터 메이크에 의한) 제1후보-1단계
- 실버나이트 → (캐릭터 메이크에 의한) 제2후보-2단계 / 브레이브 나이트
- (캐릭터 메이크에 의한) 제1후보-1단계 → 브레이브 나이트 / (캐릭터 메이크에 의한) 제1후보-2단계
- (캐릭터 메이크에 의한) 제2후보-2단계 → (캐릭터 메이크에 의한) 제2후보-3단계 / 나이트 마스터
- 브레이브 나이트 → 나이트 마스터 / (캐릭터 메이크에 의한) 제1후보-3단계
- (캐릭터 메이크에 의한) 제1후보-2단계 → (캐릭터 메이크에 의한) 제1후보-3단계 / (캐릭터 메이크에 의한) 제3후보-3단계
- (캐릭터 메이크에 의한) 제2후보-3단계 → 자주규제
- 나이트 마스터 → 자주규제
- (캐릭터 메이크에 의한) 제1후보-3단계 → 자주규제
- (캐릭터 메이크에 의한) 제3후보-3단계 → 자주규제

리키

초기 클래스/ 파이터-LV1, 고용용병/솔저, 고용최대수/2, 최대MP/1, 공격력(AT)/23, 방어력(DF)/18, MV수정(지휘관)/0, 방어력수정치(D+)/0, 마법내구성수정치(M+)/0, 사용마법/無, 각마법내구성 수정/無, 용병의 판단력에 대한 수정/無

- 파이터 → 그라디에이터 / 소사라
- 그라디에이터 → 배틀 마스터 / 제네럴
- 소사라 → 제네럴 / 메이지
- 배틀 마스터 → 소드 마스터 / 서펜로드
- 제네럴 → 서펜로드 / 마샬
- 메이지 → 마샬 / 아크메이지

마크레인

초기 클래스/파이터-LV2, 고용용병/솔저 · 파이크, 고용최대수/2, 최대MP/0, 공격력(AT)/21, 방어력(DF)/18, MV수정(지휘관)/0, MV수정(부하)/0, 지력/19, 판단력수정/0 공격력수정치(A+)/1, 방어력수정치(D+)/1, 마법내구성수정치(M+)/0, 사용마법/無, 각마법내구성의 수정/+15, 용병의 판단력에 대한 수정/無

- 파이터 → 캡틴 / 그라디에이터
- 캡틴 → 서펜 나이트 / 제네럴
- 그라디에이터 → 제네럴 / 아서신
- 서펜 나이트 → 서펜로드 / 소드 마스터
- 제네럴 → 소드 마스터 / 마샬
- 아서신 → 마샬 / 닌자

셸파닐

초기 클래스/워록 LV6, 고용용병/솔저, 용병최대수/1, 최대MP/13, 공격력(AT)/22, 방어력(DF)/17, MV수정(지휘관)/0, MV수정(부하)/0, 지력/39, 판단력수정/0, 공격력수정치(A+)/3, 방어력수정치(D+)/1, 마법내구성수정치(M+)/1, 사용마법/파이터 · 윈드커터 · 어택1, 각마법내구성의 수정/+3, 용병의 판단력에 대한 수정/無

- 워록 → 사만 / 소사라
- 사만 → 사모나 / 메이지
- 소사라 → 메이지 / 유니콘 나이트
- 사모나 → 위저드 / 소드 마스터
- 메이지 → 소드 마스터 / 아크 메이지
- 유니콘 나이트 → 아크 메이지 / 유니콘 로드

엔젤리나

초기 클래스/호크 나이트 LV6, 고용용병/페어리, 용병최대수/2, 최대MP/1, 공격력(AT)/25, 방어력(DF)/16, MV수정(지휘관)/1, MV수정(부하)/1, 지력/20, 사용마법/無, 각마법내구성의 수정/無, 용병의 판단력에 대한 수정/無

- 페가서스 → 페가서스 로드 / 그라디에이터
- 페가서스 로드 → 유니콘 나이트 / 드래곤나이트
- 그라디에이터 → 드래곤나이트 / 배틀 마스터
- 유니콘 나이트 → 유니콘 로드 / 드래곤 로드
- 드래곤나이트 → 드래곤 로드 / 헨자
- 배틀 마스터 → 헨자 / 소드 마스터

세레나

초기클래스/파이터-LV1, 고용용병/솔저, 용병최대수/2, 최대MP/3, 공격력(AT)/20, 방어력(DF)/19, MV수정(지휘관)/1, MV수정(부하)/0, 지력/20, 판단력수정/1, 공격력수정(A+)/1, 방어력수정치(D+)/1, 마법력내구성수정치(M+)/0, 사용마법/히러1, 각마법내구성의 수정/無, 용병의 판단력에 대한 수정/1 *이 수치는 시나리오의 진행상황에 따라 변한다.

- 파이터 → 그라디에이터 / 에큐이유
- 그라디에이터 → 제네널 / 파라딘
- 에큐이유 → 파라딘 / 프리스트
- 제네널 → 나이트 마스터 / 마셸
- 파라딘 → 마셸 / 세인트
- 프리스트 → 세인트 / 파이프 리스트

레이첼

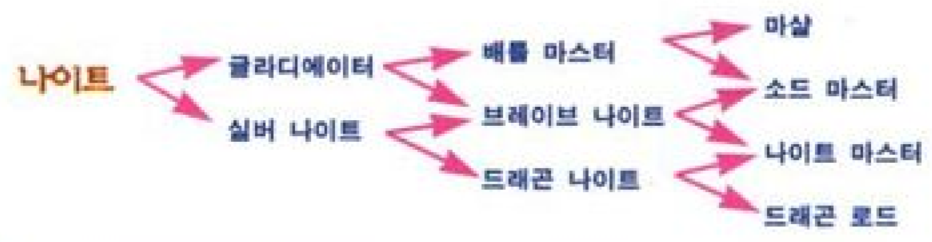
초기클래스/히라-LV1, 고용용병/몽크, 용병최대수/2, 최대MP/9, 공격력(AT)/19, 방어력(DF)/17, MV수정(지휘관)/0, MV수정(부하)/0, 지력/34, 판단력수정/0, 공격력수정치/(A+)/0, 방어력수정치(D+)/1, 마법내구성수정치(M+)/5, 사용마법/히라1 · 프로텍션1 · 큐어, 각마법내구성의 수정/無, 용병의 판단력에 대한 수정/無 *이 수치는 시나리오의 진행상황에 따라 변한다

- 히라 → 크레릭 / 샤만
- 크레릭 → 파라딘 / 프리스트
- 샤만 → 프리스트 / 사모나
- 파라딘 → 세인트 / 파이프리스트
- 프리스트 → 파이프리스트 / 아크 메이지
- 사모나 → 아크 메이지 / 위저드

란포드

초기클래스/나이트-LV1, 고용용병/트루퍼, 용병최대수/2, 최대MP/1, 공격력(AT)/25, 방어력(DF)/16, MV수정(지휘관)/1, MV수정(부하)/1, 지력/20, 판단력수정/2, 공격력수정(A+)/4, 방어력수정치(D+)/2, 마법력내구성수정치(M+)/5, 사용마법/無, 각마법내구성의 수정/無, 용병의 판단력에 대한 수정/1

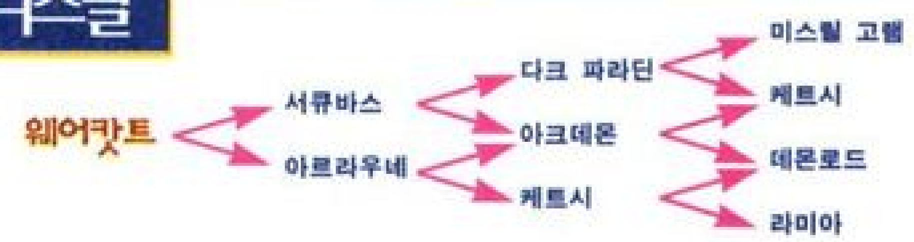
*이 수치는 시나리오의 진행상황에 따라 변한다.



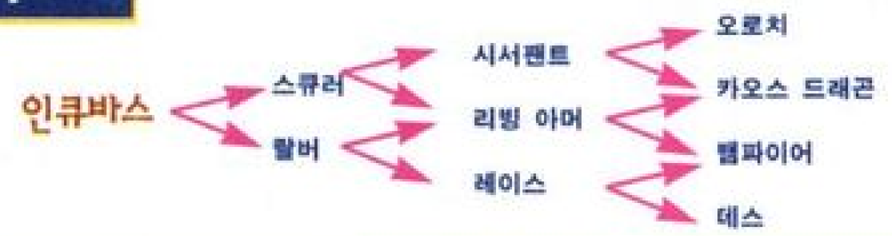
제시카



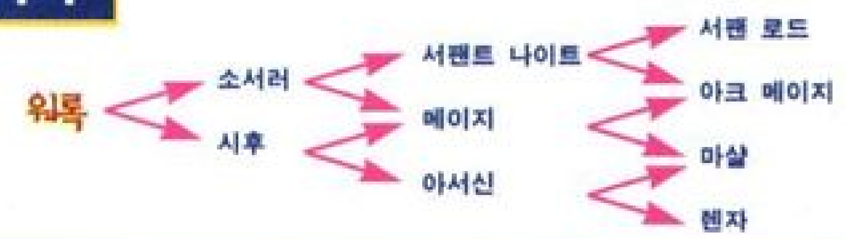
리스틸



나르



아이버



캐릭터 메이킹

제1문과 제2문 사이에는 밀접한 관련이 있어서 이곳에서의 선택에 따라 주인공의 클래스 체인지표가 완성된다. 그러니까 선택에 따라 자신만의 클래스 체인지표가 완성된다는 뜻이다.

주인공의 클래스체인지표



후 보 표

	후보A	후보B	후보C	후보D
1단계	글라디에이터 グラディエーター	호크로드 ホークロード	소서러 ソーサラー	에큐이유 エキユイユ
2단계	배틀마스터 バトルマスター	드래곤나이트 ドラゴンナイト	메이지 メイジ	패러딘 パラディン
3단계	소드마스터 ソード マスター	드래곤로드 ドラゴンロード	아크메이지 アークメイジ	세인트 セイント

Q1

여기에서 숨겨진 클래스가 결정된다. 고르는 순서는 관계가 없지만 문 2번의 선택에 따라서는 무효가 될 수도 있다.

다음 4장의 카드중 하나를 골라라

에이스(エース) 나이트 마스터로 부터의 클래스 체인지를 유효하게 한다

잭 (ジャック) 제1후보의 숨겨진 클래스를 휴효하게 한다

퀸 (クイーン) 제2후보의 숨겨진 클래스를 휴효하게 한다

킹 (キング) 제3후보의 숨겨진 클래스를 유효하게 한다

Q2

여기에서 고르는 순서에 따라 제1-제3후보가 결정된다. 결정되는 후보는 앞의 후보표를 주목할 것.

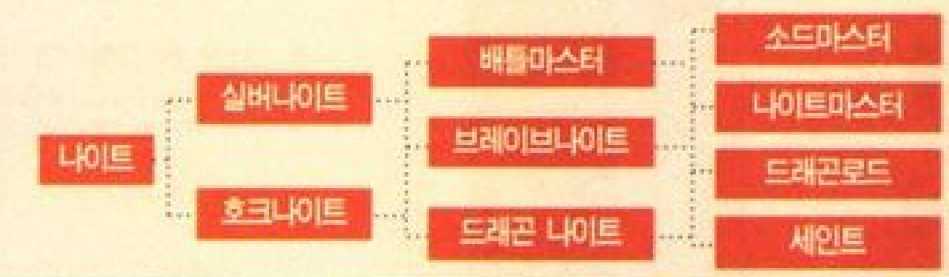
녹색으로 가득찬 고원의 여름 (緑豊かな夏の高原) 후보A

파랗게 화창한 여름하늘 (青くすみきった夏空) 후보B

차분한 분위기의 방 (落ち着いた雰囲気の部室) 후보C

안개낀 아름다운 산악(霧にかすむ美しい山岳) 후보D

EX) 문 1번에서 에이스와 킹을 고르고 문2에서 파랗게, 녹색으로의 손으로 선택했을 때



캐릭터 메이킹

Q3

다음의 3가지 항목 중에서 영웅이 되기 위하여 가장 필요하다고 생각하는 것은?
(次の3つのうちで英雄になるために一番必要だと思うのはなに?)

● 상냥함(優しさ)
레이첼 우호(友好)+1
셀파닐 우호 + 1
안젤리나 우호 + 1
세레나 우호 + 1
리스틸 우호 + 1
얼라이먼트 - 2

● 용기(勇氣)
판단 + 1
A수정 + 1

● 힘(力)
강인함 + 2
수호 + 1

Q4-1

싸우기 전날 밤에 애인과 이별하지 않으면 안될 상황이라면 당신은 어떻게 하겠는가? (戦いの前夜に恋人とお別れをしなくちゃならないの お兄ちゃんだったらどうする?)

● 「걱정하지 않도록 안심시킨다 心配しないように励ます」 ▶ Q5-1
지력+2
최대MP+2

● 「따뜻하게 안아준다 優しく抱きしめる 」 ▶ Q5-2
마법 포스힘1
최대MP+1

● 「아무말도 없이 묵묵히 떠난다 何も言わずに黙って立ち去る」 ▶ Q5-3
레이첼 우호-1 · 염내성(炎耐性)+3 · 냉내성(冷耐性)+3
뇌내성(雷耐性)+3 · 풍내성(風耐性)+3 · 지내성(地耐性)+3
성내성(聖耐性)+3 · 정내성(精耐性)+8 · 물내성(物耐性)+3

Q4-2

용기란 어떠한 마음에서 생겨난다고 생각하는가?

● 「사랑 愛」 ▶ Q5-2
레이첼 우호+1 · 셀파닐 우호+1
안젤리나 우호+1 · 세레나 우호+1
리스틸 우호+1 · 얼라이먼트-

● 「강인한 의지 強い意志」 ▶ Q5-3
염내성(炎耐性)+2 · 냉내성(冷耐性)+2
뇌내성(雷耐性)+2 · 풍내성(風耐性)+2 · 지내성(地耐性)+2
성내성(聖耐性)+2 · 정내성(精耐性)+2 · M수정+2 · 지력+1

● 「자기희생 自己犠牲」 ▶ Q5-4
수호+2
얼라이먼트-1

Q4-3

힘이란 무엇이라 생각하는가?
(力って何の事だと思う?)

● 「총명한 두뇌 聰明な頭脳」 ▶ Q5-1
지력+3
최대MP+2

● 「탁월한 전투능력 高い戦闘能力」 ▶ Q5-4
A수정+1
D수정+1

● 「강인한 정신력 強い精神力」 ▶ Q5-3
염내성(炎耐性)+2 · 냉내성(冷耐性)+2
뇌내성(雷耐性)+2 · 풍내성(風耐性)+2 · 지내성(地耐性)+2
성내성(聖耐性)+2 · 정내성(精耐性)+2 · 물내성(物耐性) M수정+2 · 최대MP+1

▶▶▶ Q5-1
▶▶▶ Q5-2
▶▶▶ Q5-3

Q5-1

다음에서 가장 흥미있는 것을 고른다면? (次の中から一番興味を惹くものを選んで)

●「부와 권력 富と權力」 아이템 롱소드 소지금 + 50 얼라이먼트 + 1	●「영원한 아름다움 永遠の美」 레이첼 우호 + 1 · 셀파닐 우호 + 1 안젤리나 우호 + 1 · 세레나 우호 + 1 리스틸 우호 + 1
●「잃어버린 지식 失われた知識」 지력 + 1 최대MP + 3 마법 존	●「패자의 전술 覇者の戰術」 A수정+1 D수정+1

▶▶▶ Q6-1

▶▶▶ Q5-2
▶▶▶ Q5-3
▶▶▶ Q5-4

Q5-2

사랑이란 무엇이라 생각하는가? (じゃあ 愛って何だと思う？)

●「서로 주고받는 것 え合うもの」 마법큐어 · 최대MP+1 레이첼 우호+1	●「봉사하는 것 奉仕するもの」 염내성(炎耐性)+1 · 냉내성(冷耐性)+1 뇌내성(雷耐性)+1 · 풍내성(風耐性)+1 · 지내성(地耐性)+1 정내성(精耐性)+1 · 리스틸 우호+1
●「받는 것 受けるもの」 셀파닐 우호+1	●「속임수 まやかし」

▶▶▶ Q6-1

▶▶▶ Q5-1
▶▶▶ Q5-4
▶▶▶ Q5-3

Q5-3

갑자기 몬스터와 만나게 됐다고 가정할 때, 그 몬스터가 어떤 태도를 보일 것이라고 생각되는가? (突然モンスターと遭遇したとするね その時モンスタはどういう態度をとると思う？)

●「살의를 갖고 싸울 태세를 취하고 있다 殺意を持って身構えている」 강인함+2 리스틸 우호-1 얼라이먼트-1	●「겁먹고 있다 怯えている」 A수정+2
●「우호적인 태도를 보인다 友好的な態度をとる」 리스틸 우호+1 얼라이먼트+1	●「경계하며 이쪽을 탐색한다 警戒してこちらをうかがう」 D수정+1 M수정+2

▶▶▶ Q6-1

▶▶▶ Q5-1
▶▶▶ Q5-4
▶▶▶ Q5-3

Q5-4

당신이 생각하는 남성이란? (お兄ちゃんの思う男ってなに？)

●「모든 것을 포용할 수 있는 사랑을 가진 자 全てを包み掬む愛を持つ者」 레이첼 우호+1 · 셀파닐 우호+1 안젤리나 우호+1 · 세레나 우호+1 리스틸 우호+1 · 얼라이먼트-1	●「뜨거운 혼을 불태우는 자 熱き魂をほとばしらせる者」 판단+1 · 염내성(炎耐性)+1 · 정내성(精耐性)+1 · 성내성(聖耐性)+1 · 물내성(物耐性)+1
●「강철과 같은 육체를 가진 자 鋼のごとき肉體を持つ者」 수호+1 스킬금속갑옷장비	●「남자의 증표를 보인다 男の を見せる」 강인함+2 스킬검장비

▶▶▶ Q6-1

Q6-1

다음 중 가장 흥미있는 것을 고르시오(次の中から一番興味を惹くものを選んで)

● 결단력 (決斷力) 판단 + 2 지휘능력 + 1	● 공정성 (公正さ) 용병최대수 + 1 D 수정 + 1 얼라이먼트 - 1	● 전투능력 (戰鬪能力) 공격력+1 수비+1 A 수정+1	● 지식 (知識) 지능+3 최대MP+3 M수정+2
Q6-2 후, Q7-1로	Q6-2 후, Q7-2로	Q6-2 후, Q7-3으로	Q602 후, Q7-4로

▶▶▶ Q6-1

Q6-2

그럼 반대로 단점은 어느 것? (じゃあ 逆に短所はどれ?)

● 결단력 (決斷力)	● 공정성 (公正さ)	● 전투능력 (戰鬪能力)	● 지식 (知識)
판단-2	D수정-1 얼라이먼트+1	공격력 - 1 수비력 - 1	지능-3 M 수정-2

Q7-1

자신이 군대의 사령관인데 만약 적에게 기습을 당하면 어떻게 하겠습니까?
(お兄ちゃんが軍隊の司令官だとします それで もし敵に奇襲を受けたらどうする?)

- ● 후퇴하여 태세를 다시 갖춘다 (後退し、勢を立て直す)
  MV 수정+1
  용병에 대한 수정 MV+1 :
  주인공에 대한 수정
- ● 즉각 반격을 가한다 (卽座に反擊をかける)
  공격력 + 2
  A 수정 + 1
- ● 그 장소에서 수비하고 태세를 정비한다 その場で防戦し態勢を立て直す)
  마법힐1
  최대MP + 2
- ● 다소 시간이 걸리더라도 적의 규모를 조사한다 (多少時間がかかっても敵の規模を調べる)
  판단 + 1
  지능 + 2
  최대MP + 1

Q7-2

신은 어디에 있다고 생각하나?
(神樣って どこにいると思う?)

- ● 천상계 (天上界)
  성내성 + 2
  지능 + 2
  마법큐어
  얼라이먼트 - 1
- ● 신은 존재하지 않는다 (神など存在しない)
  공격력+1, 수비력+1
  A 수정+1
  물내성+3
  레이첼 우호-1
  세레나 우호-1
  리스틸 우호+1
  얼라이먼트+1
- ● 모든 사물에 깃들였 있다 (万物すべてに宿っている)
  지능 + 3
  최대MP + 3
- ● 내가 신이다 (俺樣)
  공격력+2, 수비력+2 , A 수정+1
  지능-2, 레이첼 우호-1
  셀파닐 우호-1
  엔젤리나 우호-1
  세레나 우호-1
  리스틸 우호+2
  얼라이먼트+2

Q7-3

만일 당신에 굉장한 힘을 얻으면 어떻게 하겠는가?
もしお兄ちゃんがとんでもない力を手に入れちゃったら 何をする?)

- ● 대륙통일을 한다 (大陸統一を行う)
  공격력 +1
  A 수정 +1
  얼라이먼트 +1
  소지금 + 20
  리스틸 우호 + 1
- ● 평화를 유지한다 (平和を維持する)
  아이템 어뮤레트
  얼라이먼트 - 1
  엔젤리나 우호 + 1
  세레나 우호 + 1
- ● 내 멋대로 한다 (氣ままに生きる)
  지능 + 4
  소지금 + 30
  셀파닐 우호 + 1
- ● 아무렇지도 않다 いつもと變わらない)
  판단+1
  수비+1
  레이첼 우호+1

Q7-4

다음 3권의 책 중 한권만 읽을 수 있다면 어떤 책을 읽겠는가?
(次の3冊の本があったとして 1冊だけ讀めるなら お兄ちゃんはどれを讀む?)

- ● 신학서 (神學書)
  마법 폴리브레이즈
  성내성 + 3
  얼라이먼트 - 1
  최대MP + 1
  지능 + 1
- ● 연애 소설 (戀愛小說)
  레이첼 우호 + 1
  셀파닐 우호 + 1
  엔젤리나 우호 + 1
  세레네나 우호 + 1
  리스틸 우호 + 1
- ● 전쟁소설 (戰記)
  A 수정 + 1
  D 수정 + 1
  지휘능력 +1

Q8 당신이 군대를 인솔한다면 어떤 군대가 이상적이라고 생각하나?
(お兄ちゃんが軍隊を率いるとしたら どんな軍隊が理想的だと思う?)

- ● 소수정예 (少數精銳)
  용병최대수-1
  A 수정+1
  D 수정+1
  M 수정+1
- ● 개인의 힘은 약해도 대부대 (個人の力は弱くても大部隊)
  용병취대수+2
- ● 지휘관인 내가 매우 강하다 (指揮官である自分が非常に強い)
  공격력+2
  수비력+1
  염내성+2
  냉내성+2
  뇌내성+2
  풍내성+2
  지내성+2
  성내성+2
  정내성+2
  물내성+2
- ● 자신의 지휘에 충실히 따라주는 부대 (自分の指揮に忠實に従う部隊)
  마법 어택1
  마법 프로텍션1
  최대 MP+2

Q9-1 최강의 부대를 만들기 위해 필요한 능력은 무엇이라고 생각하는가?
(じゃあ 最强の部隊を作るために必要な能力ってのは何かな? 次の中から選んでね)

- ● 강한 의지 (高い志氣)
  A 수정+2
  D 수정+2
  M 수정+2
  우수한 기동성 (優れた機動性)
  지휘능력+2
  MV 수정+1
  D 수정-2
  철통같은 수비 (鐵壁の守り)
  D 수정+2
  M 수정+4
  적을 쓰러뜨리는 파괴력 (敵を粉碎する破壞力)
  A 수정+2
  MV 수정+1

Q9-2 전투가 시작됐을 때 당신은 다음 중 무엇을 필요로 하는가?
(戰いが始まった時お兄ちゃんは次の中から何を必要とする?)

- ● 풍부한 전술지식 (豊富の戰術知識)
  지능+3
  최대 MP +2
  마법 슬립
- ● 냉정한 판단력 (冷靜な判斷力)
  판단+3
  MV +1
  뛰어난 전투능력 (外れた戰鬪能力)
  공격력+3, 수비력+1, 염내성+4,
  냉내성+4
  풍내성+4, 뇌내성+4, 지내성+4
  정내성+4, 성내성+4, 물내성+4

Q10 당신이 좋아하는 타입은?
(じゃあね じゃあね! お兄ちゃんの好みのタイプってどれ?)

- ● 조금 응석받이인 건강한 소녀 (ちょっぴり甘えん坊で元氣な少女)
  레이첼 우호+2, 셀파닐 우호-1
  엔젤리나 우호-1, 세네라 우호-1
  리스틸 우호-1
- ● 빈틈이 없고 정숙한 여자 (一見しっかりしてるが 寂しがりや)
  레이첼 우호-1, 셀파닐 우호-1
  엔젤리나 우호+2, 세레나 우호-1
  리스틸 우호-1
- ● 위태로워 지켜주고 싶은 여성 (危なっかしくて守ってあげたい女性)
  레이첼 우호-1, 셀파닐 우호+2
  엔젤리나 우호-1, 세레나 우호-1
  리스틸 우호-1
- ● 연상의 상냥한 여성 (年上の優しい女性)
  레이첼 우호-1, 셀파닐 우호-1
  엔젤리나 우호-1, 셀레나 우호+2
  리스틸 우호-1
- ● 강인하고 잘 돌봐주는 누나 타입 (氣は强いが しっかりしてる姉さんタイプ)
  레이첼 우호-1, 셀파닐 우호-1
  엔젤리나 우호-1, 세레나 우호-1
  리스틸 우호+2

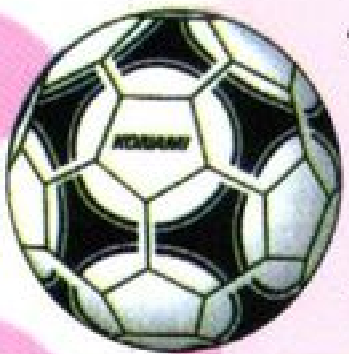
Q11 마지막 질문입니다만 만일 당신이 전투를 한다면 무엇을 위해 싸우겠습니까?
(最終の質問だけど お兄ちゃんが戰いをするとしたら 何のために戰うのかな?))

- ● 갖고 싶은 것을 갖기 위해 (欲しいものを得るため)
  공격력+2
  수비력+2
  A 수정+1
- ● 소중한 것을 지키기 위해 (大切なものを守るため)
  마법 힐 1, 레이첼 우호+1
  셀파닐 우호+1 , 엔젤리나 우호+1
  세리나 우호+1 , 리스틸 우호+1
- ● 복수를 위해 (復讐のため)
  공격력 +3
  A 수정+2
  얼라이먼트+1
- ● 방위 이외의 전투는 하고 싶지 않다 (自衛以外の戰いはしたくない)
  수비력+1, 염내성+1
  냉내성 +1, 뇌내성+1
  풍내성+1 , 지내성+1
  성내성+1 , 정내성+1
  물내성+1 , D 수정+1
  M 수정+2, 얼라이먼트-1



도키메키 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.1

무지개색 청춘



'연애 시뮬레이션' 이라는 장르를 확고히 개척한 코나미의 도키메키 메모리얼은 아직도 많은 팬들로 부터 꾸준한 사랑을 받고 있으며 그 인기는 아직도 식을 줄 모른다. 무지개색 청춘은 도키메키 메모리얼에서는 느낄 수 없었던 잔잔한 스토리와 멋진 연출로 또다시 우리들에게 새로운 감동을 가져다 줄 것이다!

■제작사:코나미
■장르:어드벤처
■발매일:97년 7월 10일
■발매가:4,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★★
연출	★★★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★

등장 인물



니지노 사키

축구부의 매니저 겸 마스코트인 아이돌. 명랑하고 가정적이며 언제나 남을 먼저 생각해 주는 소녀. 좋아하는 단어는 노력과 근성. 스포츠는 하는 것 보다 보는 것을 즐기는 타입.



후지사키 시오리

나오토의 소꿉친구. 스포츠 만능, 두뇌 명석에 미모까지 겸비한 키라메키 고교의 슈퍼 아이돌.
미인치고는 보기 드물게 마음씨 좋은 여자 아이이다.



아키호 미노리

니지노를 동경하고 있는 1학년생 매니저. 언제나 니지노의 뒤를 졸졸 따르며 니지노를 이상(理想)으로 삼고 있다. 한번 떠들기 시작하면 아무도 말리지 못한다.



카가미 미라

고교생이라고 생각하기에는 상당이 성숙한 면을 가지고 있는 여자아이. 팬 클럽까지 소유할 정도로 그녀의 인기는 대단하다. 하지만 자존심이 세고 공주병(?) 증세를 보인다.



사오토메 요시오

나오토의 절친한 친구로 여자 아이에 대한 정보와 데이트 장소 등을 잘 알고 있다. 장난끼가 있지만 언제나 친구를 생각해 주는 "좋은 녀석" 이다.



히모오 유이나

세계 정복이 목표인 매드 사이언티스트(?). 매사에 계산적이고 타인과의 교류를 피한다. 하지만 어딘가 무서운 분위기(?)를 가진 여자아이



사오토메 유미

요시오의 여동생. 농구부 소속의 활발하고 명랑한 여자아이. 하지만 조금 시끄럽다고 느껴질 때도 많다. 언제나 여자 아이에게 신경 쓰는 요시오를 걱정하고 있다.

SEGA SATURN

프롤로그

나의 이름은 타카미 나오토(주인공).
여기 사립 키라메키 고교에 다니는 극히 평범한 2학년생이다. 공부는 솔직히 말해서 잘 하지 못한다. 컴퓨터라든가 그림이라든가 그런 재능도 물론 없다.
운동 신경만이 예전부터 나의 유일한 장점이라고 생각하고 있지만 최근에는 그것도 의심스울 정도이다.



열혈 코치 "축구여 불타라!"

4월 18일 (金)

오늘은 등번호 16번인 나에게 있어서 대단히 중요한 의미가 있는 날이다. 왜냐하면 바로 오늘 새로운 주전선수의 발표가 있는 날이기 때문이다. 잘하면 11번보다 작은 등 번호가 될 지도 모르는 날이다. 그래서 약간 긴장하고 있는 나에게 축구부 매니저인 니지노가 격려해 주었다. 그녀 역시 나에게 기대를 하고 있는 모양이다.

작년 체육제 때 나는 니지노의 "당신에게는 근성이 있어요 함께 국립 경기장으로 가요"라는 권유에 의해서 축구부에 입단하게 되었다. 운동 이외에 아무것도 할 줄 아는 게 없었던 나는 열심히 축구를 했지만 결과를 장담할 순 없다.

주전 발표

코치 - 좋아, 다들 모였나. 오늘은 연습을 시작하기 전에 새로운 주전 선수를 발표하겠다.
이번 주전 선수의 변경은 3학년의 진학조가 은퇴를 함에 따라 그에 따른 전력 보강이 목적이다.
이번 봄 지역 예선을 향해서 새로운 멤버를 중심으로 연습 메뉴를 조직하고 그 예정대로 나갈 것이다.
다만! 연습을 태만하게 하는 녀석은 곧 보결조로 다시 되돌아가게 될 것이다! 그럼, 발표를 시작한다.



주전으로 뽑히지 못했다!

니지노 - 드디어...
코치 - 라이트 하프, 2학년 이노우에
부원 - 예!
- 중략 -
코치 - 남은 1명은...
나오토 - (이제는 센터포드만이 남았다)
코치 - 센터포드! 1학년 사와타리!
부원 - 예!
미노리 - 야호!
코치 - 이상이다.

본 게임에 들어가서

이제 그러면 게임 본편으로 들어가겠다. 특별히 어려움이 없는 어드벤처이므로 주로 대화를 중심으로 공략했다. 참고로 '☆'표는 선택지에서의 추천할만한 선택을 표시한 것이다.

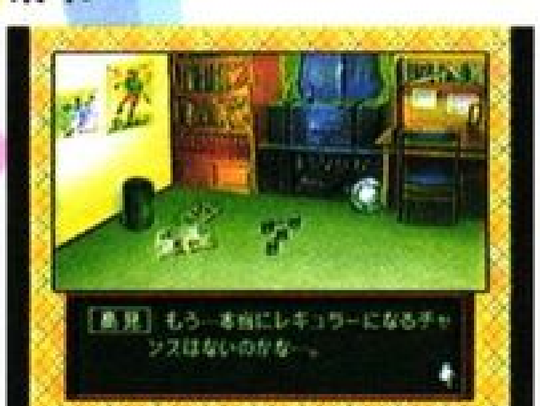
4월 19일 (土)

어제의 일 때문인지 힘이 없는 나오토에게 요시오가 제안을 해왔다. 바로 더블 데이트!

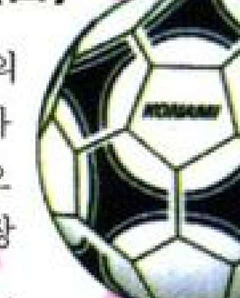
요시오 - 그것 보다 1학년 녀석이 주전이 되었다면서...
나오토 - 말하기 어려운 일을 확실히 말해 버리는구나.
요시오 - 뭐, 긴 인생에는 여러가지 일이 있는거야! 그런 때에는 이것을!
나오토 - 뭐야, 그건?
요시오 - 티켓이라구, 데스티니 랜드!
나오토 - 고맙지만, 너와 유원지에 가도 즐겁지 않을거야.
요시오 - 바보! 잘 세봐라.
나오토 - 1, 2... 4장!
요시오 - 나 역시 너하구 둘이서 유원지에 가고 싶지 않아!
데이트라구, 더블 데이트!
그리고 상대가 누구인줄 알아?
운동부의 아이돌이자 너의 매니저인 니지노!
나오토 - 니지노가?

요시오 녀석 정말 좋은 녀석이긴 하지만 티켓 값까지 받는 건 또 뭐야! 어쨌든 축구부로 가서 니지노에게 티켓을 주자. 니지노는 티켓 값을 물어 보지만 그런건 남자가 내는거야. 곧 연습이 시작되고 보결조는 언제나처럼 주전들이 끝난 다음에 연습 시작이다. 게다가 연습이 끝난 후에는 운동장 정리까지... 역시 초라한 보결조이다. 그래도 성실하게 용구실에서 공을 모두 닦은 후 연습하자!

☆방안으로 돌아오면 집안의 물건을 클릭해서 선택을 할 수가 있다.



4월 20일 (日)



오늘 더블 데이트의 상대는 니지노와 키사라기 미오! 미오와는 오늘 초면, 니지노의 가장 친한 친구라고 하는데...



니지노 - 아, 초면이지? 이쪽은 키사라기 미오, 나의 가장 친한 친구야.
나오토 - 전, 타카미 나오토라고 합니다. 처음 뵙겠습니다.



☆요시오에게 전화를 걸었을 때의 메뉴
女の子のことについて知りたいんだけど(여자아이에 대한 정보)
女の子が俺をどう思ってるか知りたいんだ(여자아이의 주인공에 대한 호감도)

☆호감도는 요시오에게 요청을 한 후 요시오가 정보 수집을 마친 다음날에 다시 전화를 걸면 대답을 들을 수 있다.
いいデートスポットを教えて欲しいんだ (데이트 장소를 묻는다 실질적으로 쓸모가 없음)







미오 - 키사라기 미오입니다. 잘 부탁 드려요.
나오토 - 키사라기라. 조금 특이한 이름이군요.
미오 - 그렇군요. 확실히 흔한 이름은 아니네요.

가만히 대화를 하다 보면 요시오가 도착한다. 녀석! 주선을 한 녀석이 늦다니... 변명을 하는 꼴을 보니 아주 늦는데는 숙달이 된 것같다. 어쨌든 미소녀를 기다리게 하는 것은 실례다! 어서 들어가자.

☆유원지에 들어가서 B 버튼을 누르면 2가지의 메뉴를 선택할 수 있다.

☆ 移動(이동) - 유원지 내에서 이동할 수 있다.
エントランス - (입구로 이동)
お化け屋敷 - (도깨비 집으로 이동)
ジェットコースター - (제트 코스터로 이동)
観覧車 - (관람차로 이동)

☆ 呼ぶ(부르다) - 니지노와 미오를 불러서 이야기 할 수 있다.
虹野(니지노) - 니지노를 부른다.
如月(키사라기) - 미오를 부른다.



관람차는 2가지 놀이기구를 이용한 뒤에 들어갈 수 있다. 여기서는 먼저 제트 코스터로 이동!

요시오 - 슬슬 우리들 순서다~ 어이~
나오토 - 왜?
요시오 - 너 니지노와 키사라기 중 어느 쪽과 타고싶냐?
나오토 - 글쎄, 어느 쪽이라도 좋아
요시오 - 뭐, 바보같은!? 제트 코스터로 말할 것같으면 유원지에서 합법적으로 부둥켜 안을 수 있는 귀중한 장소란 말이다!
나오토 - 거꾸로 돌 때도 부둥켜 안아?
요시오 - 부둥켜 안는 것도 좋겠지만! 뭐니뭐니 해도 하이라이트는 끝난 후다. '괜찮아?' 하며 내미는 손! '괜찮아요', 부끄러워 하며 잡는 그녀. '바보같이. 내가 있잖아.'
나오토 - 에라, 바보는 바로 너다.
요시오 - 으흠! 어, 어쨌든 누구와 탈거냐?
나오토 - ...虹野さんかな(..니지노와) ...如月さんかな(..키사라기와) そんなこといっても決められないよ (그런 일 결정 할 수 없어)- 하지만 이것은 절대 고르지 말자. 결국 요시오와 타게 된다.

3번을 제외하고 니지노와 미오 중에서 좋아하는 사람과 타자.

그럼 다음은 도깨비집으로 이동이다.

요시오 - 야! 도깨비집이다. 재미있을 것 같군!
나오토 - 요시오, 너 도깨비집, 좋아하나?
요시오 - 너 이 찬스(?)를 지나쳐 버릴 생각이냐? 도깨비집으로 말할 것 같으면 유원지에서 합법적으로 손을 잡을 수 있는 귀중한 장소란 말이다!
나오토 - 하하, 과연.
니지노 - 뭐 하는거야?
요시오 - 아니, 아무것도! 이 도깨비집은 평판이 좋다구. 별로 무섭지 않다고 말이야.
나오토 - (뜨끔!)
요시오 - 너 장단 좀 맞춰! 이 유원지에 오면은 도깨비집에 들어가는 것은 필수 코스라구. 초 인기 어트렉션이라구.
나오토 - 그래.
미오 - 이상하군요. 가이드 북에는 그렇게 적혀있지 않은 것 같은데...
요시오 - 어래? 이상하군. 어쨌든 이 도깨비집에 들어가자구! 응!
니지노 - 응. 미오는...?
미오 - 뭐, 여러분들이 들어 가신다면야...



겁에 떨고 있는 니지노를 보호하자!

요시오 - 좋아, 결정했다. 그럼 들어갈까.

도깨비 집

나오토 - 으-응.. 어두운걸...
니지노 - 아무것도 보이지않아.
미오 - 여러분, 가까이 계세요?
나오토 - 으-응... 어느 쪽으로 가야하나.
요시오 - 어이~
나오토 - 응? 아, 요시오냐, 왜?
요시오 - 이 찬스를 지나가 버릴거냐?
나오토 - 응? 찬스라고?
요시오 - 바보같은! 손을 잡을 것인지 결정하라란 말야! 너 뭘하러 도깨비집에 들어온거냐? 장난하러 들어온 건 아니잖아!
나오토 - 하지만 이렇게 어두운데.. 누구의 손인지 알 수가 없어.
요시오 - 어떻게 되어도 좋으니깐 빨리 잡으라구! 자!
나오토 - ①そ,それじゃ この右の方にある手を...(오른쪽 손을 잡는다)
②そ,それじゃ この左の方にある手を...(왼쪽 손을 잡는다)
- (둘다 절대 선택하지 말자... 요시오와 잡게 된다)
③いいよ 俺は一人で(괜찮아 나는...) ★

3번을 선택하면 뒤에 좋은 일 이

니지노 - 에?
나오토 - 으으응. 아무 것도 아니야.
니지노 - 그래? 하지만, 와서 다행이야. 정말로 즐거웠어. 미오도 말이야. 원래 이런 시끄러운 곳은 서툰 아이지만, 매우 즐거웠다고 말했어.
나오토 - 그래. 다행이야.
니지노 - 또 4명이서 어딘가 가지 않을래? 다음번에는 거리에 나가서 영화라던가 뭐든지 말이야.
나오토 - 응. 그러지.
니지노 - 아, 그래 그래. 전부터 이것도 들었는데 언제나 용구실에서 축구공을 닦아준게 너였지?
나오토 - ん…ああ まあたまにね (응…아아 뭐 가끔)
あの時はたまたまだよ (그때는 가끔 가끔)
ああ…日課みたいなものだから (아아…내 일이니깐.) ★
니지노 - 전에 봤을 때, 조금 감동했어. "정말로 이 사람은 축구를 좋아하는구나."라고.
나오토 - 과장이라구.
니지노 - 그런게 아니야! 기뻤어. 내 눈이 틀리지는 않았구나 하고..
나오토 - 권유한 건 니지노 쪽인걸.
니지노 - 응. 그러니까, 포기하지 말아. 그렇게 열심히 하면 좋은 일이 있을거야!



나오토 - 아아, 고마워.
니지노 - 파이팅! 응?

주전에 떨어졌어도 저런 매니저가 있다니 정말 행복한 녀석. 더군다나 돌아가는 도중에 미오가 책을 하나 소개시켜 준다! 이름하여 "축구의 상달법". 내일 도서관에서 빌려 가라고 하니 잘 기억해 두자(생각보단 상당히 유용한 책이다). 물론 집에 돌아가는 길에 신사에 들려서 연습하는 걸 잊지 말자.

4월 21일 (月)

수업이 끝난 후 교실에는 시오리가 앉아 있다. 불러서 이야기할 수도 있지만 어차피 본편에는 못오를 나무다. 먼저 어제의 이야기를 잊지 않았다면 도서실로 달려가서 미오를 만나자. 하지만 애석하게도 "축구의 상달법"은 누군가 대출해 간 모양이다. 그래도 미오가 찾아 준다고 하니까 안심하고 축구부로 가자. 어제에 비해서 정말 썰렁한 하루다.



오오! 이것이 "축구의 상달법" 인가..?

4월 22일 (火)

수업이 끝나면 요시오에게 "축구의 상달법"을 받을 수 있다. 그런데 이 녀석이 이상한 말을 하는데...

요시오 - 그런데 미오가 널 찾던데.
나오토 - 키사라기가?
요시오 - 응. 니지노가 오늘을 마지막 으로 축구부를 그만 둔다던가 뭐라던가...
나오토 - 뭐!? 니지노가? (이건 무슨 날벼락이냐?)
요시오 - 응. 확실히 그렇게 말한 것같아.



얼굴이 일그러진 미노리... (이미 니지노가 죽으면 따라 죽을 것같다)

나오토 - 이런, 설마...
요시오 - 아직 널 찾지 않았어?
나오토 - 응.
요시오 - 그럼~

아무래도 이상한 말이다. 니지노가 축구부를 그만 둔다니. 그럴만한 이유도 생각나지 않는다. 요시오 녀석이 거짓말을 하는 것같지는 않은데... 어쨌든 재빨리 미오를 만나러 도서관으로 가 보았지만 미오는 없는 모양이다. 그렇다면 직접 니지노를 만나러 교실에 가 보자.(가는 도중에 미노리를 만나게 된다.)

미노리 - 선배!
나오토 - 아, 미노리!
미노리 - 선배! 니지노 선배의 일, 알고 있어요?
나오토 - 미노리도 찾고 있었구나...
미노리 - 니지노 선배가 클럽을 그만 둔다니! 어떻게 된거죠!?
나오토 - 미, 미노리. 우선, 잠시 진정해.
미노리 - 하지만 니지노 선배가 그만 둔다구요!? 어째서...
나에게 미리 상담해 주었으면 좋았을텐데...
나도 결정했다! 나도 그만둔다. 지금 곧 니지노 선배를 찾으러 간다!
나오토 - 잠깐 잠깐. 우선 니지노가 직접 그런 이야기를 해 준 것이 아니니깐...
미노리 - 선배, 어째서 그렇게 차분해 질 수 있는거죠?
나오토 - 차분한 것은 아니지만...
미노리, 그것 니지노에게 직접 들은 말이야?
미노리 - 아니오. 동급생으로 부터...
나오토 - 그렇다면, 먼저 본인에게 이야기를 들어 보자고.
유원지에서도 그렇게 말하지 않았고, 그럴리가 없다고 생각해. 어쨌든 먼저 니지노의 반으로 가보자.
미노리 - 벌써 갔다 왔어요! 그랬더니 먼저 서둘러서 돌아가 버렸대요.
나오토 - ... 그럼, 먼저 아직 가까운 곳에 있을지도 모르니깐...
미노리는 직접 니지노를 찾아 주겠어? 나도 다른 곳을 찾아볼 테니.
미노리 - 알겠습니다.
나오토 - 그럼, 있다가 운동장에서 만나자.

미노리까지 저러는 것을 보면 정말 무슨 일이 있는 모양이다. 우선은 미오를 찾기 위해 다시 도서실로 가자. 이번에 가면 미오를 만나서 진상을 들을 수 있는데...



미오에게 사건의 진상을 듣자!

미오 - 정말 유감입니다. 하지만 비품 보충은 매니저의 중요한 일이니까요.
나오토 - (이런, 비품 보충 정도로...) 에? 비품 보충?
미오 - 그래서 오늘은 축구부 활동을 가지 못한다고 합니다.
나오토 - 오늘은...?
미오 - 예, 내일부터는 연습에 참가하겠다고 합니다.
나오토 - 그러면 비품을 사기 위해서 오늘은 클럽에 나오지 못한다고 한거야?
미오 - 예. 그것을 부원들에게 전하고 싶어했습니다.
어쩌면 거리의 스포츠 센터가 오늘을 마지막으로 대 바겐세일을 끝낸다고 하던가...
나오토 - 바, 바겐 세일...?


으윽... 들켜 버렸다!

한심하게 이런 일로 난리를 피웠다니. 여하튼 정말 안심이다. 운동장으로 가서 미노리에게 말해 주려고 했지만 이미 코치에게 들어서 아는 듯하다. (그런데 미노리는 니지노가 그만둔다는 말을 유미에게서 전해들은 모양이다. 정말, 못말리는 남매이다).

그건 그렇고 미노리는 이상한 취미가 있는걸까..? 왜 주인공이 니지노와 유원지에 갔다는 사실에 질투를 하는 걸까? (그리고 어째서 니지노와 주인공이 안 어울린다는 건지). 여하튼 연습이 끝나고 신사에 가서 연습을 하자.



그러면 니지노가 주인공의 연습장면을 목격하게 된다.

나오토 - 아. 니지노..
니지노 - 놀랐어... 힘내고 있구나...
정말로.
나오토 - (..부끄러운 모습을 보여줘 버렸다.) ... 니지노는 어째서 여기에?
니지노 - 아. 나 오늘. 비품을 사러 갔었잖아?
그래서 돌아오는 길에... 공 차는 소리가 들려서.
저기. 어쩌다가. 매일 연습을 하게 되었어?
나오토 - 그게. ...싫은 모습을 보여줘 버렸네.
니지노 - 어째서?
나오토 - 하지만... 부끄러워. 역시.
니지노 - 특별히 부끄러워할 것 없잖아? 어째서?
나오토 - 못하니까.
니지노 - 그럴까?
나오토 - 이렇게 계속 연습을 했는데도 주전이 되지 못했으니.
니지노 - 그런...
나오토 - ...난 전부터 운동신경은 꽤 자신이 있었어.
스포츠라면 어떤 것이라도 특기가 있었어
소년 야구에서도 4번 타자를 했었고.
니지노 - 그랬구나.
나오토 - 하지만 그것이 통용된 것은 중학교 때 까지였어.
지난해 나와 같은 1학년인 류다가 레귤러가 되었을때
자신이 그렇게 대단한 녀석이 아니 라는것을 깨달았어.
니지노 - 류다라면 다나카 군이지?
하지만 다나카 군은 어려서부터 계속 축구를 해왔었고.. 너는 아직 축구를 시작했을 뿐이었어.
나오토 - 그것은 알고 있지만... 무언가 해낼 수 없는 기분이었어.
그래서 따라잡으려고 필사적으로 이렇게 연습도 시작했고 물론 부 활동도 열심히 해왔고...
니지노 - 응. 정말 열심히 하고 있다고 생각해.
나오토 - 나도 조금은 자만한 느낌이 들긴 했었지만.
니지노 - ...
나오토 - 하지만... 전혀 따라 잡을 수가 없었어.
결국. 나에게는 재능이 없었던것 뿐이 었는지도 모르겠어
니지노 - 그런게..
나오토 - ... 그러나... 사실은 굉장히 분했지만...
나. 축구를 좋아해서. 그만둘 생각따위는 하지 않았고..
그래서 이렇게..
이런 일 요시오에게도 이야기 한 적이 없었는데.
니지노 - 들어버렸어. 후후훗.
나오토 - 니지노. 여기서 연습을 하고 있는 일. 모두에게 비밀로 해줘 ...역시 부끄러우니까.
니지노 - 응. 알았어. 약속할게.. 그 대신 너도 한가지 약속할래?
나오토 - ...뭔데?
니지노 - 주전이 될 때까지 절대 힘내겠다고.
나오토 - ...
니지노 - 지금 부터라도 늦지 않았어
절대로 따라 잡는거야!
나오토 - ...응
니지노 - 약속...이야!
나오토 - 알았어.
니지노 - 그럼. 새끼 손가락 걸자!
나오토 - 새끼 손가락?




새끼 손가락 걸고 약속

니지노 - 그래. 새끼손가락.
자. 손 내 밀어!
새끼손가락 걸고 약속. 거짓말하면 천대 맞기야! 약속했다! 둘만의... 비밀이지?
나오토 - 하하.. 응.

으으음.. 솔직히 게임이지만 니지노 같은애가 존재할지....

(착하고 남을 이해하고 거기에 순진-유치인가?-하기까지 하다니..)

이제부터 니지노도 매일 신사에 찾아오니 더욱 더 힘내자!

4월 23일 (水)

수업이 끝나자 요시오가 찾아온다. 녀석, 생각 같아서는... 더군다나 시오리 앞에서 니지노 얘기를 하려 하다니... (솔직히 주인공은 아직 시오리를 포기하지 않고 있는 듯). 뭐.. 저번 유원지 일도 있고 하니 너그럽게 용서하자! (참는 자에게 복이 있으니. 곧 복이 찾아오게 된다!)

복을 찾으러 교실 밖으로 나가게 되면 니지노와 미노리를 만나게 되는데 니지노와 일요일 날 비품 보충을 위해 스포츠 샵 가기로 약속

SEGA SATURN

을 하게 된다. (기억하자 기억!)

그런데 니지노와 둘이서만 가게 되니 미노리가 삐진 듯하다. 미노리가 조금 마음에 걸리긴 하지만 역시 니지노와 단 둘이서 쇼핑을 가게 된다니 정말 신나는 일이 아닐 수 없다!

이곳저곳 기웃거린 다음 부푼 마음을 안고 클럽으로 가자. 그리고 연습을 끝낸 후에 공을 닦고 돌아가려는데 갑자기 미노리가...

미노리 - 실례하겠습니다!
나오토 - 아, 미노리...
무슨 일이야? 화난 얼굴을 하고.
미노리 - 선배, 한마디 드릴 말씀이 있습니다만.
나오토 - 응?
미노리 - 니지노 선배와 제가 이야기할 때 방해하지 말아주세요!
나오토 - ...으응?
미노리 - 그, 복도에서의 일이라든지...
나오토 - 아...아아 그 일.
미노리 - 그것만이 드릴 말씀입니다. 실례하겠습니다.
나오토 - ... 뭐야, 뭐야? 뭐, 뭐야..?
미노리 - 꺄아.. 아프다..


쯧쯧... 그렇게 설치니깐 다치는거야!


뭘 그리 화가 나 있니?



나오토 - 얼래래.
大丈夫? 怪我はない? (괜찮아? 다친곳은 없어?) ★
はは 慌ただしいヤツだなぁ (하하 어수선한 녀석이군)
バチが當たったんだよ (벌 받은 거라구)

그 동안의 행적을 보아서는 2, 3번을 고르고 싶지만 그래도 남자니까.

미노리 - ...
나오토 - 자, 손 내밀어. ... 영차.
(일으켜 세움)
나오토 - 아~아.
가방이 뒤집어 져서...
미노리 - 죄송해요..

뭐, 처음에는 조금 밉긴 했지만 귀여운 구석이 있는 아이이다.

이걸로 호감도 UP~

4월 24일 (木)

점심 시간인데 초라하게도 빵을 사 먹는 주인공. 요시오는 볼 일이 있다고 하니 매점에 갔다가 중앙정원에서 만나자고 한다. 하지만 단지 빵을 먹기 위해 점심시간이 있을 리가 없다!

복도로 나가면 니지노를 만나게 되는데 여기서 바로 그 유명한 니지노의 도시락을 받게 된다. 자랑스러운 마음으로 중앙정원으로 가서 도시락을 먹자.


훗... 먹고 싶나 요시오?

요시오 - 어~이!
나오토 - 아, 요시오다.
요시오 - 앗, 손으로 만든 도시락이잖아! 어찌된거야, 이거?
나오토 - 니지노가 줬는데...
요시오 - 니지노가? 오오옷!! 그렇담 이것이 그 유명한 [무지개 도시락] 인가!
나오토 - 뭐야, 그게?
요시오 - 어이 어이, 너 아무것도 모르고 먹고 있는거냐?
[무지개 도시락]으로 말할 것 같으면 시오리의 헤어밴드, 카가미의 귀걸이와 동등한 모든 남자들의 동경의 목표,
"초 레어, 슈퍼 프리미엄, 아이템"이잖아!

뭔가 거창한 느낌이지만 행복한 기분인 것만은 분명하다! 행복한 점심시간을 뒤로 하고 수업이 끝난 후 또 하나의 행복한 일이 생기게 된다.

방과 후에 시오리에게 말을 걸면 날씨가 좋으니 함께 중앙 정원으로 가자고 한다. 이걸 마다할 남자가 있을까? 이 행운이 끝나기 전에 얼른 중앙 정원으로 가자!


신록이 만발한 청춘의 중앙 정원

나오토 - 시오리는 중앙 정원의 어떤점이 좋아?
시오리 - 역시 신록이 많이 있으니까 일까. 뭔가 차분한 기분이 되거든.

어딘가 정말 부러운 느낌이다. 신록이 가득찬 중앙 정원이 있는 학교에서 시오리같은 미소녀와 단 둘이야 이야기를 한다... 정말 꿈만같은 일이 아닐 수 없다.

꿈같은 대화가 끝났다면, 운동장으로 가서 니지노에게 감사하다는 말을 전하자.

☆연습이 끝난 후 운동장 정리를 하게 되는데 마지막으로 공이 3개가 남게 된다. 지금까지의 연습 성과를 알수 있는 것으로 이 것을 통과하지 못하면 해피엔딩은 없다.



시간에 나온 액셔대로 맞추어서 공을 차면 성공!

나오토 - 좋아! 어지간히 연습의 성과가 나타났구나.
-짝짝짝-
으응? 또 들켜 버렸다...
나오토 - 응..? 누구지?
미노리 - 굉장해!
나오토 - 미노리...

용구실

미노리 - 영차! 후우... 고맙습니다. 선배, 무거웠죠?


공을 닦는 미노리와 나

나오토 - 아아, 괜찮아.

미노리 - 선배.. 언제나 공을 닦고 계셨네요.. 어째서죠?

나오토 - さあ なんでかな (글쎄 어째서 일까?)

性分ってヤツかな(성격 탓일까?) ★

かせげる点數はかせいでおかないとね(점수를 따기 위해서는 아니야)

미노리 - 저기요 선배, 부원의 누구인가가 선배가 연습이 끝난 후에도 열심인 것은 못하는 주제에 주전이 되고 싶으니깐 점수나 따려고 하는짓이다.. 라고 말했어요.

나오토 - 흐-음.

미노리 - 그런 것입니까?

나오토 - そんなつもりはないよ (그럴 작정은 아니야)

まあね (뭐.. 그렇지)

さあ...どうだろ(글쎄) ★

나오토 - 별로 어떻게 되든 좋아. 그런 것.

미노리 - 하지만, 그런게 아니라면 그것은 굉장히 실례잖습니까?

나오토 - 그럴까.

...그렇다면 〔주전이 되고 싶어〕 라고 하면 맞는걸까.

미노리 - 아까의 모습을 본다면 실력이 없다는 느낌같은 건 없었지만...

나오토 - 그 정도는 누구나 할 수 있어.

미노리 - 그런가.

나오토 - ... 자아. 그럼 슬슬 돌아갈까.

미노리 - 아, 그럼. 저도. 아, 그래그래. 한가지 할말을 잊었습니다.

나오토 - 뭔데?

미노리 - 이전에 실례되는 말을 해서 정말 죄송합니다.

내일 부터는 미노리도 공을 닦는 것을 도와준다고 한다. (다만 니지노와 같이 돌아가지 못하는 날만...) 이제부터는 공을 닦을 때는 미노신사에서는 니지노인가?

4월 25일 (金)

별 이벤트가 없는 날. 엄청나게 썰렁하다. 여기저기 기웃거리다가 연습시간이 되면 클럽에 가서 연습을 하자. 따로 미노리가 용구실에 왔을 때의 대화는 쓰지 않아도 된다.

4월 26일 (土)

수업이 끝나면 먼저 중앙 정원으로 향하자! 왜냐고? 가 보면 안다. 그런데 중앙 정원으로 가는 길에 이상한 소리가....

이상한 목소리 - 훗훗후후후...

나오토 - 어래? 어디서에선가 웃음 소리가...

이상한 목소리 - 후후후... 이것으로 세상은 나의 것이로군.

나오토 - ...과학부의 실험실로부터 들려온다.



실험실

이상한 여자 - 너, 뭐하러 여기온거지!?

나오토 - 아니, 웃음소리가 들려오길래...

이상한 여자 - 웃음 소리따위는 내지 않았어. 어서 나가라고.

나오토 - 예, 예!

(누구지? 뭔가를 만들고 있는 것 같았는데...)

중앙 정원

나오토 - 어라, 저기서 나무를 올려다 보는것은 시오리잖아?

어-이 시오리.

시오리 - 어머, 산보하는거야?

나오토 - 뭐, 그런건가. 시오리야말로 나무를 올려다보고 뭘 하는거야?

시오리 - 그게 말이야, 선생님께 갖다 드리라고 부탁받은 프린트가, 바람에 날아가 버려서...

나오토 - 아, 나무에 걸려 버렸구나.

시오리 - 그래. 나에게는 조금 닿지가 않아서.

나오토 - 뭐야. 그럼 내가 찾아줄께.

시오리 - 정말? 고마워.

나오토 - 에, 그러니까, 여기인가...

아, 있다 있다.

시오리 - 어때? 찾을 수 있겠어?

나오토 - 저기라면 나무에 오르지 않고도 잡을 수 있어.

시오리 - 정말? 나에게는 전혀 닿지 않았는데.

나오토 - 하하, 여유! 여유! 영차, 자...

시오리 - 아... 생각났다.

나오토 - 에?

시오리 - 저기, 아직 어렸을 때. 근처의 공원에서 키재기했던 일 생각나?

나오토 - 그런 일이 있었나?

시오리 - 있었어. 공원의 나무에 표시를 해 놓았잖아.

나오토 - 아... 뭔가 생각났다.

시오리 - 그때는 키가 그렇게 차이 나지 않았는데. 어느 사이엔가 굉장히 커졌네.

나오토 - ...할머니같은 이야기를 하는구나.

시오리 - 후후, 정말이네, 후후후.

나오토 - 좋아 찾았다. 자, 여기.

시오리 - 고마워.

SEGA SATURN



SEGA SATURN

4월 27일 (日)

드디어 오늘은 니지노와 약속한 날이다. 더블 데이트와는 달리 단 둘만이 있을 수 있기에 더욱 신나는 날. 방해자 요시오도 없다. 먼저 니지노와 함께 백화점에 있는 스포츠 샵으로 가자(移動에서 スポーツショップ를 선택). 스포츠 샵에 도착하면 니지노는 둘러볼 것이 있다며 간다. 니지노가 돌아올 때까지 이것저것 클릭하며 둘러보자(귀찮으면 축구화만 2번).

니지노 - 뭘 보고 있었어?
나오토 - 아니, 축구화가 수명이 다 되어서... 슬슬 사볼까 하고..
니지노 - 많은 종류가 있어서 망설여지지?



나오토 - ... 아니 "스트라이커즈 맥스"라고 하는 축구화를 찾고 있었어.
내가 언제나 신고 있는거지.
니지노 - 뭔가 특별해?
나오토 - 아니, 이렇다 할 이유는 없지만, 내 발에 잘 어울려.
상당히 싸고 신기 편하고...
하지만 이제 오래된 모델이니까... 응, 역시 아니야. ...
한데 용무는?
니지노 - 응, 이제 끝났어. 그럼, 이거 들어줄래?
나오토 - 응, 좋아. 영차.
니지노 - 괜찮아? ...그럼 나갈까?
나오토 - 그럼... 용무는 이걸로 끝났어?
니지노 - 에? 응.그렇네. 남은 것은 내일 학교에 갔다 놓는일 밖에.
나오토 - ...에, 그러니까...
それじゃそろそろ歸ろうか
(그럼 슬슬 돌아갈까?-설마 이걸 선택하지는..)
えー...これからなんか用事ある?(에-...이제부터 뭔가 용무가 있어?)
それじゃこれからどこか遊びにいこうよ?(그럼 이제부터 어딘가 놀러갈래?)★



오오오~ 이것이 니지노의 웨딩 드레스!

당연히 1번을 고를 남자는 없을 줄 안다. 2번과 3번 중에 하나를 고르도록 하자. 무엇을 고르던지 상관없으며 물론 니지노도 거절할 리 없다. 먼저 니지노와 갈 장소에 대해 이야기 하다보면 3가지 장소가 나온다. (映畵館 - 영화관 喫茶店 - 다방 ブティック - 뷰티크)

먼저 뷰티크로 향하자. 이름도 고상한 Bella Notte 란다. 도착해서 이것저것 클릭하다 보면 가게 주인이 나온다. 먼저 대화를 한 후에 웨딩 드레스를 클릭하자(후훗 물론 웨딩 드레스는 폼이 아니다).

웨딩 드레스를 클릭하면 니지노에게 입힐 기회가 있는데 가게 주인의 테스트를 통과해야만 한다.

힘든 테스트를 거치고 나면 눈물 나는 니지노의 웨딩 드레스 모습이

니지노 - 어때? ...이상하지 않아?
나오토 - 오오...
니지노 - 역시 이상해?
나오토 - 아니... 넋을 잃었었어.
니지노 - 에... 고, 고마워 ...하지만 부끄러워. ...이제 벗어도 될까?
나오토 - 아... 응...

역시 고생한 보람이 있다. 이번에는 영화관으로 가자. 영화관에 들어가면 "폴리스 너츠"가 상영 중이다. (역시 코나미라는 말이 절로..)



영화에 푹 빠진 모양이다.



상영되는 영화는 폴리스 너츠! 역시 코나미이다.

나오토 - ...니지노, 귀엽구나.

나오토 - ...으음 역시 처음부터 보지 않으니 내용을 잘 모르겠는 걸. 영화 보다는 니지노를 보는 편이 즐겁구나...
- 영화가 끝남
나오토 - 어라?
니지노 - 뭐하고 있어? 벌써 영화는 끝났다고.

이제부터 영화를 보지 않은 나오토에 대한 코나미의 복수다. (한마디로 "폴리스 너츠"를 해보지 않

☆ 테스트를 치르는 법!

가게 주인의 현재의 기분에 따라 스카프, 셔츠, 스커트의 색깔을 맞추어야 한다. 스카프, 셔츠, 스커트는 제각각 8가지 색이 있으며 가게 주인의 기분에 따라서 3가지를 잘 배합해야 한다. (기회는 10번! 많다고 생각될 지도 모르겠지만, 전혀 그렇지 못하다)

-확실한 방법은 아니지만 우선 필자가 사용했던 방법을 써보겠다.

먼저 3가지의 색을 임의로 고른다. (고르기 편하게 제일 끝에 있는 것들이 좋겠다.)

그리고 셔츠와 스카프를 제외한 스커트만을 색깔을 바꾼다. 이렇게 몇번 시도하면 1가지 색이 어울리다는 말이 나올 것이다. 그때 정해진 것이 스커트의 색깔이다. 그 다음에 다시 스카프의 색깔을 맞춘다.

여기서 또 몇번 시도하면 스카프의 색깔이 나온다. 그리고 나머지 셔츠의 색깔을 몇번 바꾸어 주는 것이다. 2개를 한꺼번에 바꿀 수도 있지만 3가지 색깔이 다 어울려야 하기 때문에—예를 들어 스커트가 보라색에 셔츠가 파라색이 어울린다면 어울리는 스카프의 색깔은 검은색뿐이다.

때문에 2개를 한꺼번에 정한다면 전에 고른 색깔이 다시 어울릴 수도 있으므로 오히려 혼돈을 가져올 뿐이다. 확률로 따지면 같은색을 배제하고 스커트가 7 스카프가 6 셔츠가 5가 된다.

기회는 10번이므로 결국 5/9이다. 막 고르는것 보다는 도움이 될 것이다. 물론 색 배열은 할 때마다 랜덤으로 변한다. 한가지 다행인 것은 웨딩 드레스를 클릭하면 몇번이고 도전할 수 있기 때문에 근성만 있다면 누구든지 볼 수 있다)

폴리스 너츠 문제

☆1번째 문제.
拳銃を受け取ったあたりかな
(권총을 전해 받았던 때 쯤인가) ★
地下通路に入るあたりかな
(지하 통로에 들어간 때 쯤인가)
敵の本據地に乘りこむあたりかな
(적의 본거지에 진입했을 때 쯤인가)

☆2번째 문제.
わが子を思うあまりに...
(자기의 아들을 생각한 나머지...) ★
愛する戀人のために...
(사랑하는 연인을 위해서...)
世界の平和のために...
(세계의 평화를 위해서...)

☆3번째 문제.
麻薬の名前じゃないの?
(마약의 이름 아냐?) ★
敵い組織に名前じゃないの?
(적의 조직의 이름 아냐?)
コンビニの名前じゃないの?
(편의점의 이름 아냐?)

있을 것이다.

나오토 - 괜찮아.
요시오 - 한심한 남자로구만... 멋대로 해라!
나오토 - 그렇게 말한다해도...

잠시 후

나오토 - 어-이, 얘들아!
뭐냐? 일행을 놓쳐버렸다.
으-음. 곤란한 걸. 어느 쪽으로 가면 좋을까?
니지노 - 저기... 거기에 누군가 있어?
나오토 - 아, 니지노.
니지노 - 아, 다행이다. 다른 사람은?
나오토 - 글세. 일행을 놓쳐버린 모양인데.
니지노 - 미오! 사오토메군!
나오토 - 대답이 없네. 어쩔 수 없지. 어쨌든 출구로 갈까.
니지노 - 응.
나오토 - 1はぐれるとやばいから手つなごうよ。(떨어져 버리면 위험하니까 손을 잡고 가자) ★
2はぐれるとやばいから話しながら行こう (떨어져 버리면 위험하니까 이야기를 하면서 가자)
3大聲で歌いながら歩くからついてきて
(큰 목소리로 노래)

드디어 눈물 겨운 찬스다. 주저 말고 1번을 고르자.

니지노 - 응!?
나오토 - 아니. 싫으면 됐어.
니지노 - 으으응 알았어.
나오토 - ... (아! 럭키!)
나오토 - (이대로 몇시간이라도 걷고싶다)
니지노 - 어? 무슨 말을 했어?
나오토 - 응? 아니. 아무말도.
니지노 - 아, 저기에 출구가 있다! 다행이다. 겨우 도착했어!
니지노 - 그렇군! (쳇)

하아. 정말 행복한 도깨비 집이었다. (요시오에게 감사하자.) 그러면 남은 것은 관람차! 이 게임의 하이라이트 장면이라고도 할 수 있는 멋진 석양을 배경으로 한 관람차이다. 힘내자!

요시오 - 슬슬 우리들의 순서다.
어이~
나오토 - 뭐냐?
요시오 - 너, 관람차. 니지노와 키사라기 중, 누구와 탈거냐?
나오토 - 엉? 4명이서 같이 타는게 좋지않아?
요시오 - 바보같이! 관람차를 4명이서 타서 뭘 하겠다는거냐? 관람차로 말할 것같으면 유원지에서 합법적으로 둘만이서 있을 수 있는 귀중한 장소란 말이다!
나오토 - 아까부터 합법적뿐이구만.

-중략 -

요시오 - 자, 누구와 탈거냐?
나오토 - 누구라고 말한다 하더라도...
요시오 - 확실치 못한 녀석.
나오토 - 알았어. 그럼...
요시오 - 그럼?
나오토 - ...虹野さんかな? (니지노와)
...如月さんかな? (미오와)
...お前かな? (너랑-요시오)


누구랑 타지? 정말 고민된다


석양이 비치는 관람차에 그녀와 둘이서.

니지노 - 와아! 거대한 석양...
나오토 - 정말이다.
니지노 - 예쁘다.
나오토 - 今日, 楽しかった? (오늘, 즐거웠어?)
今日は楽しかったよ (오늘은 즐거웠어) ★
好雄がうるさくてつかれたでしょ? (요시오가 시끄러워서 피곤했지?)
니지노 - 그래? 다행이다. 뭔가, 앗하는 사이에 지나가 버린 느낌이지?
나오토 - 그렇군.
니지노 - 나 말이야, 솔직히 말해서 오늘 조금 무서웠었어.
나오토 - 뭐가?
니지노 - 하지만 나, 남자들과 이런식로 어디에 가본 적이 별로 없으니까.
나오토 - 덮치기라도 할 것 같아서?
니지노 - 후후훗. 그런 건 아니지만. 그, 뭐 일까?
나오토 - ...
니지노 - 그러니까. 나와 있어서 지루한 게 아닐까 하는 생각에...
나오토 - 에? 어째서?
니지노 - 어째서인지, 왠지 모르게...
나오토 - そんな事思う男なんているわけないよ (그렇게 생각하는 남자는 없어)
そんなことないよ (그런게 아니야) ★
そうでもなかったよ (그렇지는 않았어)
니지노 - 그런걸까?
나오토 - 뭔가 니지노가 그런 식으로 생각했다니. 의외인걸.
니지노 - 그래? 그럼, 내가 어떻게 보여?
나오토 - 그러니까. 밝고, 건강하고...
니지노 - ...



나오토 - 언제나 니지노의 주위에는 웃음이 넘쳐서 생기없는 사람이라도 건강해져.
니지노 - 그런...
나오토 - 그런적, 있어.
니지노 - 그럼.
그럼, 내가 곁에 있어서 조금은 건강해졌어?
나오토 - 에?
니지노 - 뭔가 건강하지 못해 보이는것 같아서.
나오토 - そうかな... (그런가...)
そんなことないよ (그런게 아니야) ★
やっぱりわかる? (역시 알고 있었어?)
니지노 - 그래? 그러면 좋지만...
나오토 - ...
니지노 - 주전. 아직 찬스가 있으니깐. 절대로.
나오토 - 아아. 그렇군.
니지노 - 기대를 가지게 말을 해서 내가 나빴다고 계속 생각했어.
나오토 - ...
니지노 - 실은 말이야. 오늘은 그것을 말하기 위해서 왔어. 미안해.
나오토 - 괜찮아. (그런가. 오늘 역시 나를 위로할 생각으로 온 거 였구나.)





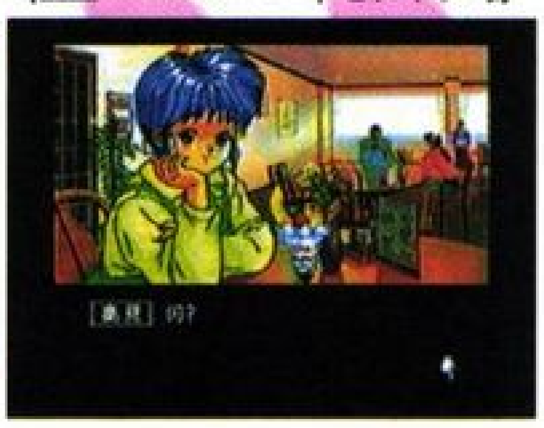
았다면 대단한 곤경에 처할 것이다.) 하지만 필자가 도와주는대로 니지노의 질문에 답변하자. (그런데.. 솔직히 틀려도 주인공이 알아서 잘 둘러댄다.)

이 대로만 한다면 위기를 넘길 수 있을 것이다. (물론 "폴리스 너츠"를 해보았다면 수월했겠지만.) 남은 것은 다방(우리나라의 다방과는 조금 다른 의미다). 도착하면 테이블 위에 메뉴판을 클릭해서 주문을 하자.

나오토 - それじゃケーキセットにしようかな (그럼 케이크 세트로 할까.)
虹野さんのパフェがいいな (니지노의 파르페가 좋아.)
店長スペシャルにしようかな (점장 스페셜로 할까.)

어떤 것을 골라도 상관은 없다. 자기 마음에 드는 음식을 먹자.

나오토 - 맛있어 보이는 파르페인걸.
니지노 - 그래?
나오토 - ここのパフェ、とれくらい好き? (이 가게의 파르페 얼마나 좋아해?)
本當においしそうなパフェだね... (정말로 맛있어 보이는 파르페이다...) ★
でももっとおいしい店知ってるよ? (하지만 좀 더 맛있는 가게를 알고 있어?)
니지노 - 먹을래?
나오토 - 그럼, 조금.
니지노 - 자 여기.
나오토 - ... (오-! 니지노와 간접 키스!)



음. 좀 이상한 분위기가 되었지만 뭐 좋은거 아닌가. 가게 밖으로 나오면 해가 지고 있다. 데이트가 끝난 것같지만 아직은 아니다.

나오토 - そうだね 近いウチに絶對行こうね(그러면 이제...)
ヒマがあったらね(시간이 있으면...)
これからちょっとだけ行かない? (조금만 더 놀러 가지 않을래?)★
니지노 - 에! ...하지만 연습 시간에 늦지않아?
나오토 - 니지노... 싫어?
니지노 - 나? 나는 별로 상관없지만...
나오토 - 그럼, 가자.
니지노 - 응... 사실은 나도 조금만 더 함께 있고 싶다고, 생각했었어...



석양이 비치는 멋진 키라메키 중앙 공원

나오토 - 니지노...
니지노 - 아! 자, 버스가 가 버린다! 빨리 가자!

키라메키 중앙 공원

니지노 - 와아! 새빨간 석양!
나오토 - 그렇군.
니지노 - 관람차에서도 예뻤지만... 지금은 또다른 느낌이네.
같아 입을 옷을 가지고 오면, 여기서 연습을 해도 좋겠지? 넓으니까, 분명 기분 좋을꺼야. 그래, 다음 휴일에 여기서 연습하자!
나오토 - ...
니지노 - 왜 그래?
나오토 - 아니... 미노리가 한 말이, 잠깐 생각 나서.
니지노 - 미노리가 한 말?
나오토 - 니지노는... 어째서 다른 사람을 위해서 그렇게 열심히 하는 걸까 생각 해서...
니지노 - 그럴까?
나오토 - 응... 뭐, 말하자면 내가 주전이 되어서... 특별히 니지노가 얻는 것이 있는 것은 아니잖아. 그런데도, 마치 자신의 일처럼...
니지노 - 혹시, 귀찮아?
나오토 - 아니, 당치 않아! ...내 쪽에서는 정말로 힘써주니... 기쁘지만 단지, 이렇게 받기만 하고, 내쪽에서는 주지를 못하니... 웬지 미안하고
니지노 - 그런 일은 신경쓰지마. 하지만 나, 자신이 하고 싶으니까 하는 것뿐이니...
그래서... 나도 너에게... 소중한 것, 많이 얻었잖아?
나오토 - ...?
니지노 - 나, 그때도 그랬어. 작년 체육제 때...
나오토 - 아! 그걸 듣고 싶었어! ...나를 권유했던 이유!
니지노 - 후후후... 정말로 기억이 안 나는 것 같네?
너, 작년 체육제에서 릴레이 선수였지? 거기에 마지막 주자, 기대받고 있었지?
나오토 - 아니, 그것은 요시오가 떠밀어서 발탁...된건데, 단지 떠밀려 나온것 뿐이야.
니지노 - 너 무릎을 다쳐서 굉장히 아 팠을텐데, 최후까지 열심히 해서 반을 우승 시켰어...
나오토 - 어떻게 그 일을...
니지노 - 후후후... 그때 다리를 치료해준게 누구였지?
나오토 - 응? 설마... 니지노?
니지노 - 응, 나 체육제의 실행 요원이었으니까. ...기억 않나겠지?
나오토 - ...미안...
니지노 - 아니야, 그리고 말이야, 내가 이 상처로 달려요? 하고 물으니까, 상처는 비밀로 해주면 좋겠다고 말했었지? 그런 일로 변명하고 싶지는 않으니까 라고. ...난 말이야, 그때 않좋은 일이 있어서, 조금 풀이 죽어 있었거든. 하지만, 상처를 입고도 열심히 달리는 너의 모습을 보고, 나도 힘내겠다라고...
나오토 - 헤에...
니지노 - 이번 일에도 이렇게, 열심인 너는, 언제나 나를 힘차게 해줘.
나오토 - ...
...하하, 하, 하지만 니지노가 힘없는 모습은 난 본 적이 없어.
니지노 - 심하다! 나라고해서, 언제나 기운이 넘치는 것만이 아니야. ...하지만 만약 그렇게 보였다면, 그것은... 분명 너의 앞이었기 때문이야.
나오토 - 니지노...
니지노 - 고마워, 언제나 나를 힘차게 해줘서...
나오토 - ...



천진한 아이들 만큼 니지노의 마음도 깨끗하다

SEGA SATURN

니지노 - ...그리고! 아, 저기에, 아이들이 공을 가지고 놀고 있지? 저기, 우리들도 놀지 않을래?
나오토 - 에에?
니지노 - 자자, 빨리!
니지노 - 자! 에잇! 후후후... 꺄! 해냈지? 그것...
나오토 - ...

어두어 졌을 때쯤, 우리들은 또 다시 같은 버스를 타고 공원을 뒤로 했다. 놀다가 지친 것인가, 니지노는 버스에 타고 곧 잠이 들어 버렸다. 그 평온히 잠든 얼굴을 보며, 나는 그녀에게 무엇을 해줄 수 있을까...?

니지노가 나에게 해주는 일에 단 10분의 1이라도, 어떻게 하면 돌려줄 수 있을까...? 그런 일을 생각했다.

(회상)
니지노 - 고마워. 언제나 나에게 용기를 주어서...

나오토 - 받기만 할 뿐인 나에게, 그녀는 그렇게 말했다. 그것이 진짜 마음인지, 그녀 나름대로의 배려인지는 알 수 없지만... 하지만, 만약...
만약, 열심히 하는 일이 조금이라도 받는 것을 돌려줄 수 있다면... 적으나마 열심히 해보자... 그런 식으로 생각했다.

4월 28일 (月)

수업이 끝나고 복도를 지나다 보면 카가미를 숨어있는 카가미를 만나게 된다. 카가미와 그녀의 팬클럽과는 전에 몇번 마주쳤을 것이다. 그녀의 팬클럽이 집까지 좇아와서 곤란하다는데, 역시 인기인은 피곤한 것인가? 하지만 말투를 보면 별로 도와주고 싶지가 않다.



카가미 - 어디인가 있겠지?



팬클럽을 피해서 숨어있는 카가미 (대단한 인기인!)

사람이 오지 않는곳이...
나오토 - 아, 그것이라면...
屋上がいいよ (옥상이 좋아) ★
中庭がいいよ (중앙 정원이 좋아)
體育館がいいよ (체육관이 좋아)

그녀가 옥상에 간 후 팬클럽을 만나게 되는데 그녀가 어디에 있는지를 묻는다.



카가미 친위대! (한심한 녀석들 같으니라고)

나오토 - 에, 카가미라면,
屋上に行ったよ (옥상에 갔어)
中庭に行ったよ (중앙 정원에 갔어)
體育館に行ったよ (체육관에 갔어)

밉지만 여자를 괴롭히는 짓을 못하겠다면 2, 3번을, 한번 골탕 먹이겠다면 1번을 고르자.

하지만 1번을 고른다면 30일에 후회하게 될 것이다. 여자가 한을 품으면 오뉴월에도 서리가 내린다.

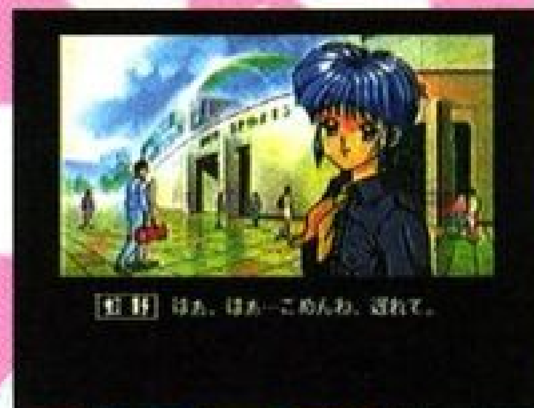
신사에 도착하면 니지노가 신발이 다 떨어졌다고 걱정한다.

이것은 복선!? 더불어 좀 더 열심히 연습을 하기 위해서 매일 도시락까지 싸온다고 하니 이 어찌 행복한 일이 아니랴.

더불어 내일 이주인가의 새로 개장한 스포츠 센터에 가기로 약속하게 된다. 그것도 둘이서만!

4월 29일 (火)

니지노는 늦는 모양이다. 스포츠 센터에서 이것저것 클릭하다 보면 도착한다.



이곳이 이주인가 스포츠 클럽... (불길한 예감이다.)

니지노 - 하아, 하아... 미안해, 늦어서.
나오토 - 遅れてってまだ5分も過ぎてないよ. (늦다니 아직 5분도 지나지 않았어.)
時間までには来ないとね (그 시간까지는 오지 못한다고)
ああ, 全然平氣 (아아, 괜찮아.)

아무거나 골라도 상관은 없지만 친절하게 1, 3번 중에 선택을 하자. 그리고 실내로 들어가서 어디를 갈지 결정을 하고 있는데, 난데없이 이주인이...



이주인 등장! "푸하하하하 서민들아!!"

나오토 - 윽! 이 목소리는...
이주인 - 잘왔다. 우리 이주인가 스포츠 클럽에.
니지노 - 아, 이주인군.
나오토 - (이 녀석의 이름은 이주인 레이... 키라메키 고교의 이사장의 손자다.)
(이주인 재벌의 대를 이을지 어떨지 모르겠지만... 기회가 있을 때마다 나에게 자랑을 하는 아니꼬운 녀석이다.)
이, 이주인... 네가 어째서 이런 곳에...
이주인 - 여기는 나의 개인적인 스포츠 클럽이다. 내가 있는 것에 뭔가 이상한 점이라도 있나?
나오토 - 최근... 수업 시간 이외에는 눈에 띄지 않아서 행복했었는데...
이주인 - 본래 대로라면, 너희들 같은 서민들이 들어올 수 있는 장소는 아니지만, 토끼우리같은 좁은 장소에서 조촐하게 운동을 하고 있는 꼴을 차마 볼 수 가 없기에, 내가 특별히, 개인 스포츠 클럽을 너희 서민들에게 개방을 하고 있는 이유이다.
나오토 - 이, 이 녀석만은...
이주인 - 물론 너희들같은 가난뱅이들로부터 돈 받을 일은 생각치 않고 있으니까, 걱정말고 땀을 흘려주게나.
그러면, 실례하겠네.

흐으음... 정말 밥맛없는 녀석이로다.... 그냥 무시하자. (왠지 저 녀석이 여기에 있다는 것만으로도 불길한 예감이 들지 않는가...?)

> ★여기서 이동할 수 있는 메뉴는 4가지
> 野球コーナー (야구 코너로 이동)
> サッカーコーナー (축구 코너로 이동)
> エントランス (입구로 이동)
> プール (수영장)

그렇다! 이곳에는 수영장이 있는 곳이다! 먼저 수영장으로 이동하자. 한데 먼저 니지노를 설득하자.

으으음.. 좀 비굴하긴 하지만 어쩔 수 없다. 여하튼 들어가자.

그런데... 이건 웬 소토이(外井)..

나오토 - 응? 뭐야, 뭐야?
소토이 - 이 앞부터는, 이주인가의 특별 고자스 엑설런트 VIP POOL입니다.
레이님의 특별한 허락이 없는 분은 들어가실 수 없습니다.

무지막지한 소토이, 졸라도 소용

☆설득 커맨드.
大丈夫だよ 俺が教えてあげるから (괜찮아 내가 가르쳐줄 테니까) ★
そうか それじゃ他のにしようか (그런가 그럼 다른 곳에 갈까)
とりあえず水着になるってのはどう? (우선 수영복을 입는 것은 어때?)
いい, いい トレーニングには泳ぎが一番 (좋아, 좋아 트레이닝에는 수영이 제일) ★
虹野がイヤなら他のでいいよ (니지노가 싫다면 다른 곳도 좋아)
とりあえず水着になるってのはどう? (우선 수영복을 입는 것은 어때?)


배팅 연습을 하는 니지노 (정말 귀엽다!!)

없다, 먼저 야구 코너부터 가자.

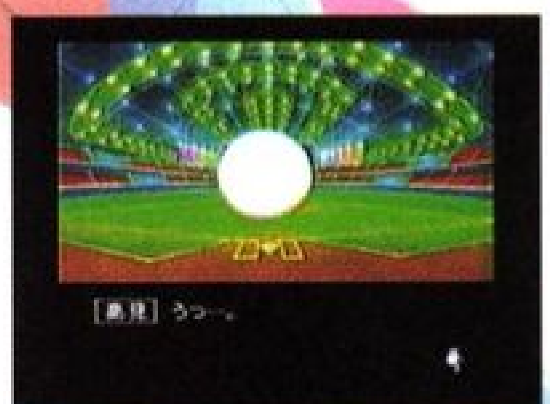
야구 코너에는 배팅 부스가 있는데, 먼저 니지노부터 치게 하자.

니지노가 배팅 부스에 들어가면 조언을 해줄 수 있는데 어떤 것을 선택해도 상관없다. 어차피 가르쳐줘도 제대로 못한다. 하지만 배트를 들고 있는 니지노는 귀엽다. 니지노의 차례가 끝난 후 나오토에게 차례가 돌아온다. 전직 4번 타자의 고충...

이주인 - 기다려!
나오토 - 윽! 이 목소리는...
이주인 - 여어, 나는 지금까지, 우리 이주인가가 자랑하는 슈퍼 엑설런트 배팅 부스에서 본고장 대 리그급의 배팅 연습을 하고 있었지. 너에게도 특별히 우리 이주인가가 자랑하는 슈퍼 엑설런트 배팅 부스에서 본고장 대 리그급의 공으로 배팅 연습을 시켜줄테니 해보지 않겠나?
나오토 - 고맙다.
이주인 - 본래 대로라면, 너같은 서민이 들어올 수 있는 장소은 아니지만, 뭐, 오늘은 나의 특별한 허락이 있는 이유이다.
나오토 - ...그래, 고맙다.
니지노 - 재미있겠다... 힘내!
나오토 - 에! ...아, 응! (괜찮을까... 뭔가 싫은 예감...)

슈퍼 엑설런트 배팅 부스(?)

이주인 - 여기가, 우리 이주인가가 자랑하는 슈퍼 엑설런트 배팅 부스이다!
니지노 - 넓다!
나오토 - 윽, 돔구장 그대로 잖아.
이주인 - 스타디움은 본고장 메이저리그의 스타디움을 그라운드의 흙의 종류, 관중석의 의자에 이르기 까지 충실히 재현, 동서고금의 온갖 모든 프로야구 선수의 공을 정확히 재현하고 슈퍼 커스텀 피칭 머신을 시작하여,. 최첨단의 과학기술을 아끼지 않고 집결한 바야흐로 꿈의 배팅 부스이다. 뭐, 방금 전까지 내가 연습을 하고 있던 때에는 관중석은 10만명의 관중으로 가득했었지만, 핫핫핫하.
나오토 - 크, 돈가진 것들이 하는 짓은...
이주인 - 뭐, 너같은 서민에게 이해할 도리가 없겠지만 뭐, 그러면 마음껏 진짜 배팅을 체험해 주게나!
니지노 - 힘내! 근성으로 치는거야!
이주이 - 아아, 그래그래. 너를 위해서 특별히 피칭머신을 최고 한도에 설정해 두었다.


시속 200Km의 초 광속구

나오토 - 뭐어!
이주인 - 추정 속도 시속 200Km이상 커브, 슈트는 말할 것도 없고 슬라이더부터 사라지는 마 구까지. 모든 공의 종류가 즐겁게 해준다!
나오토 - 치라는 거냐, 그런 것을!
이주인 - 아, 그래그래, 한가지 잊은 것이 있다. 이 피칭 머신은 리얼리티를 중시하기 위해서 가끔 데드볼을 던져 오는 일이 있다. 주의해 주게나.
나오토 - 그런 피칭 머신이 어디에 있냐!
이주인 - 뭐, 그러면 힘내게나! 핫핫핫하...
나오토 - 야! 기다려 이주인! 어이!
니지노 - 힘내!
나오토 - 힘낼께... (라고 그런말 할때가 아니겠지?)



뭐... 뭐야 이게!? 완전 돔구장이잖아?


으으윽... 뭐... 뭐냐 그 표정은...?

- 쉬이이잉 (공 날아오는 소리)
나오토 - 윽 (공맞고 쓰러지는 소리)

결과는 예상한 대로 이주인의 살인 계획의 성공이다. 아니, 죽지는 않았으니 실패인가? 여하튼 운좋다. 200km의 공을 맞고 살았으니 현실이었으면 골로 갔을 것이다. 정신이 들면 니지노가 곁에 있다. 그런데 이주인 녀석은 죄책감도 없는지 밥맛없는 말만 찌껄이고 사라진다. 어쨌든 이번에는 축구 코너로 가보자. 축구 코너에도 연습장이 있는데 여기서 레벨을 16 이상으로 올리자.

그 다음에 다시 수영장으로 간다. 설마 수영장을 포기한 것은 아니겠지? 막 운동을 마치고 온 나오토의 땀에 젖은 나오토의 몸매(?)에 반할 것이다. 얼른 꼬셔서 들어가자! 한데, 기분 나쁘게 옆에 있는 놈 역시...

4월 30일 (水)

수업이 끝난 후 체육관으로 가자. 이번에 유미가 프로 레슬링 신기술을 만들었다고 한다. 그 유명한 "유미 봄버"다. 실험 대상 1호는 타카미 나오토! 이벤트 조건은 유미에게 전화를 걸어서 이 기술을 만들었다는 이야기를 들었어야 한다.

한번 나오토를 상대로 흉내를 내본다고 하는데 내키지 않는다면 2번을 골라도 된다. 하지만 모처럼의 이벤트를 넘어 갈 수야 있는가. 그냥 한번 당해주자. 그런데 이게 장난이 아니다. 또 다시 기절. 정신이 들고보면 갑자기 세상이 기울어져 보인다. 이상하다고 생각하고



작렬! "유미 봄버"!!!!!!!

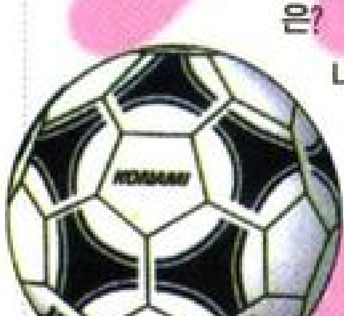


으응...? 세상이 옆으로 굽었다!

있는데 유미가 머리가 이상하게 굽었다고 운다. 어쨌든 힘을 주어서 바로 세우자.

목이 좀 불안하긴 하지만 연습을 빼먹을 수 없으니깐 조심스레 연습을 하려는데(이건 랜덤 이벤트로 운동장의 공을 빠짐없이 주었을 때만 일어난다) 갑자기 공이...

니지노 - 앗, 위험해!
나오토 - 응...?
- 퍽 (공맞는 소리)
나오토 - 뭐지..? 공에 맞은건가...?
나오토 - ...? 여기는...?
니지노 - 아, 정신 들었어?
나오토 - ...니지노... 아앗.
니지노 - 아! 아직은 누워있는 편이 좋겠어
나오토 - ... 그런가, 나 연습 도중에 공에 맞았고..
니지노 - 괜찮아? 양호실에 갈까?
나오토 - 아... 아니 괜찮아. ...클럽은?
니지노 - 이제 슬슬 끝났어. 지금 보결들이 연습하고 있어.
나오토 - それは出なくちゃ!(그럼 나가지 않으면!)



だったらもう少し休んでようかな...(그럼 조금 쉬어볼까)
虹野いい匂い...(니지노 좋은 냄새가...★★★)

남자라면 이 정도 일로 눕지 말고 1번을 선택하자! 다시 말하지만 이 이벤트는 랜덤이다. 공을 다 주울 수 있는 날은 별로 없을 것이다.

5월 1일 (木)

수업이 끝난 후 요시오가 어두운 얼굴로 찾아온다. 어제의 "유미 봄버" 사건으로 반성을 하고 있다나... 그나저나 요시오는 오늘 저녁에 또 프로레슬링 중계가 있다며 걱정하고 있다.

마음으로 부터 동정심이 우러 나오지 않는가? 돌아가는 요시오에게 한마디 해 주자. "조심해!" 불쌍한 요시오를 뒤로하고 복도로 나가면 니지노를 만나게 된다.

니지노 - 안녕.
나오토 - 아아, 니지노



이런 행복한 일이 생긴다!으



으... 요시오 도대체 왜 방해를 하는거냐?

니지노 - 저기, 오늘 저녁 도시락, 뭔가 리퀘스트(요청)있어? 좋은 것이 생각나지 않아서...
나오토 - 에, 아니, 특별히 아무것도.
요시오 - 오, 둘이 어울려서 무슨 이야기했어?
니지노 - 저, 저... 나중에 또 말해줘? 그럼 안녕.
나오토 - 아, 응.
요시오 - 나... 방해된거냐?
나오토 - 매우.
요시오 - 그거 미안한걸. 뭔데? 뭔가 심각한 이야기라도 한거냐?
나오토 - 아무것도 아니야.

요시오 녀석 "조심해" 라는 말 취소다. "유미 봄버" 나 맞아라!

정말로 아쉬운 하루다.

5월 2일 (金)

요시오 녀석 어제 방해한 것도 모자르는지 괜시리 이상한 말을 하는데... 이 녀석 어제 유미의 맹공을 견뎌내었군. 하루 이틀도 아닐테니 익숙해졌을 지도...

요시오 - 하아, 과연, 그런일인가. 그래, 그래, 괴롭구만.

나오토 - 응?
요시오 - 너라구 너.
나오토 - 나? 왜?
요시오 - 그런 것을 세간에는 (동정)이라고 하지, 응 응.
나오토 - 에..
요시오 - 그랬구나. 이상하다고 생각했어 나도. 너와 니지노는 어떻게 생각을 해도 어울리지 않으니까. 응 응.
나오토 - 동정...
요시오 - 어이, 야! 너, 멍한 눈을 하고! 농담이라고, 농담!
하여튼 곤란한 녀석이라니깐.
미오 - 저...
요시오 - 아, 미오! 무슨 일이야? 설마 나를 만나러 와 준거야?
미오 - 아, 아니요. 사오토메 군이 아닙니다.
요시오 - 뭐야...엣, 이 녀석?





미오 - 예.
나오토 - ...
요시오 - 어이, 미오가 너에게 용무가 있다고.
나오토 - ...
요시오 - 어잇!
나오토 - 응...?
미오 - 저, 도서 위원쪽으로부터 대출한 책을 반납해 달라고 전해달라는 부탁을 받아서...
나오토 - 응? 아아(축구의 상달법)인가..
미오 - 그러면 잘 부탁 드리겠습니다.



나오토 - 아, 응...
요시오 - 정말 고마워, 미오. 이런 녀석을 위해서.
미오 - 아니요. ...축구를 열심히 하고 계신 것 같네요. 이 책도 그렇게만 읽어 주신다면 행복하다고 생각합니다.
나오토 - 아니... 그런게...
미오 - 매일 저녁 신사에서 연습을 하고 계시죠?
나오토 - 응!? 어떻게 그 일을...
요시오 - 헤에? 너 그런 일을 하고 있었나? 그건, 그렇게까지 하고도 주전이 못되었으면 풀이 죽을만 한가?
나오토 - ...

왠지 신경 쓰이는 말이다. 나오토가 연습을 하고 있는 것을 아는 것은 니지노 뿐인데... 뭔가 이상한 것같다. 요시오 녀석이 한 말도 그렇고. 어쨌든 니지노를 찾아보자. 이제부터는 따로 공략이 필요 없으므로 스토리를 중심으로 나가겠다.

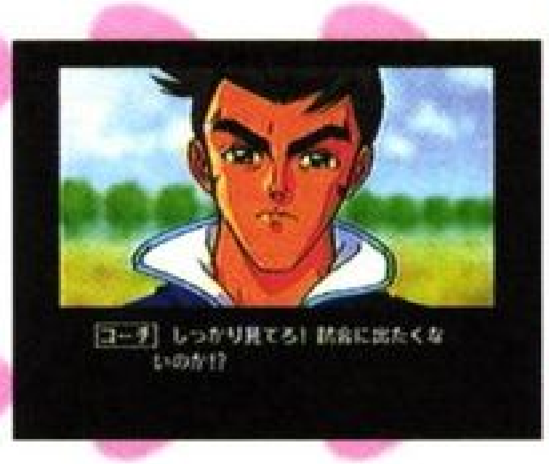
나오토 - 니지노는... 아, 있다. ... 미노리도 있구나.
미노리 - 헤에, 클럽 활동이 끝나고부터 그런 일을 하고 계셨습니까?
니지노 - 꽤 늦게까지 힘내고 있지만...
미노리 - 흐음, 굉장한데.
나오토 - (...? 나의 이야기일까...?)
니지노 - 하지만 좀처럼 실력이 느는것 같지 않아. 재능이 없는걸까...
나오토 - 예...
니지노 - 아...
미노리 - 응? 무슨 일입니까? 선배...
미노리 - 으흠! 그럼 니지노 선배 저는 먼저 운동장에 가 있을께요?
니지노 - 아... 응.
니지노 - 예, 저기... 무슨일이야?
나오토 - 응...!! ... 아, 아니... 별로...아... 그래그래. 나 교실에잊고 온 것이 있다. 그, 그럼...
니지노 - 그래. ...슬슬 클럽이 시작하니까 서둘러야 해?

뭔가 이상하다 아니 너무도 잘못 되었다... 어떻게 이런 일이...

교실

(회상)
니지노 - 연습, 계속 하는거야 분명 주전이 될테니까...
하지만 좀처럼 실력이 느는 것 같지 않아.
...재능이 없는 걸까.

나오토 - ... 재능... 인가...
요시오 - 여, 뭐하는 거야? 아직 아까의 일로 고민하고 있는거야?
나오토 - 요시오...
...있잖아, 요시오... 나라는 녀석 역시 축구에 재능이 없는걸까...
요시오 - 오, 지금에서야 깨달았나?
나오토 - ...
요시오 - 농담이었다고! 너의 축구 재능? 주전까지는 조금 모자른 정도인가?
나오토 - ...
요시오 - 니지도 다음에는 축구냐? 고민 많은 녀석이로다.
고민은 하루에 1번만 하라고, 피부에 안좋아.
나오토 - ...
요시오 - 하여튼 곤란한 녀석이다.
나오토 - ...
요시오 - 어이, 너 벌써 이런 시간이라고, 클럽 시작하지 않았냐?
나오토 - 아...
요시오 - 얼빠져 있지 말아. 자 빨리 가!

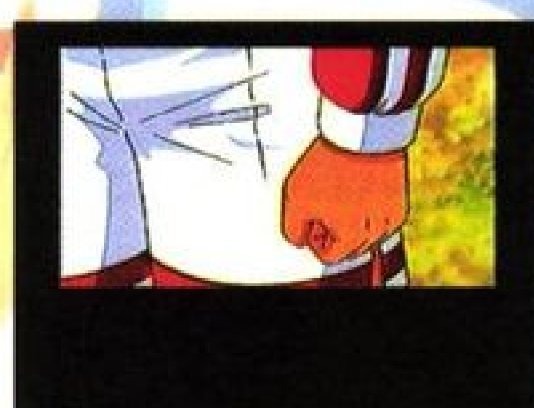


운동장

나오토 - 아... 벌써 클럽이 시작 해버렸구나... 뭐, 괜찮겠지. 어차피 공이나 줍고...
코치 - 어이, 거기 너!
나오토 - 아... 코치님...
코치 - 어째서 늦은거지?
나오토 - ...죄송합니다.
코치 - 정신 바짝차려! 그렇게 해서는 언제까지나 주전이 될 수 없어!
나오토 - ...예...

그라운드

나오토 - ..나는 뭘 하고 있었던거지...되지도 못할 주전에 나는 무엇을 기대하고 있었던걸까. 자신에게 재능이 없다는 것은 전부터 알고 있었던 거잖아. 하지만 마음속으로는



분명 자신에게는
주전이 될
소질이 있다고
믿어 왔었다.
코치님도 사실은
알아 주고
있을거라고 믿었다.
그리고, 니지노도... 니지노만큼은...
다른 누구가 알아주지 않더라도 니지노 만큼은, 믿어주고 있을 거라고 믿고 있었다.
...나의 ... 재능... 나의 재능, 나의 재능, 나의...
코치 - 어이, 야! 거기의 너, 뭘하고 있어!
나오토 - 아... 죄송합니다...
코치 - 정신 차려! 시합에 나가고 싶지 않은거냐!?
나오토 - ...전, 재능이 없으니까...
코치 - 그렇게 생각한다면, 빨리 그만둬!
나오토 - ...네... 죄송합니다. 돌아가겠습니다...
나오토 - ... 그런가, 간단한 일이었어... 나에게는 재능이 없어... 단지 그것뿐이다...
... 단지 그것을 깨닫기 위해서, 1년간 쓸데없는 노력을 계속해왔든가...
... 그렇다, 나에게는 재능이 없다...단지, 그것 뿐이었다.

신사

나오토 - ...아, 니지노...
니지노 - 역시 왔구나... 다행이야.
나오토 - ...
니지노 - 오늘, 클럽 활동 도중에 돌아가서 놀라버렸어.
나오토 - ...
니지노 - 무슨 일 있었어? 몸이 안좋아?
나오토 - 아니, 별로...





SEGA SATURN





…미안, 역시 돌아갈래.

니지노 - 저기, 괜찮아? 어딘가 상태가 나쁜거야?

나오토 - 아니…

니지노 - 정말로?

나오토 - …

니지노 - 저기, 그러니까… 내, 내일 모레 대항 시합이네.

나오토 - …

니지노 - 내일은 학교에 가지 않느니까, 하루 종일 연습할 수 있겠네?

나오토 - …

니지노 - 나 말이야, 내일은 아침부터 시간이 있으니까, 충분히 시간을 들여서 도시락을…

나오토 - …

니지노 - 연습… 하는거지?

나오토 - …

아니, 그만둬.

니지노 - 뭔가, 용무가 있는거야?

나오토 - …별로

니지노 - 그럼, 어째서?

나오토 - …나, 이제 여기에 오지 않을거니까… 클럽도…

클럽도 그만둘 생각이야.

니지노 - 에…?

나오토 - … 미안, 돌아갈께.

니지노 - 저기, 왜 그러는거야?

…응!?

나오토 - …미안…

니지노 - 저기! (울먹이며)

손가락 걸고 약속했잖아!!

주전이 될 때까지 힘내겠다고, 약속했잖아!

나오토 - …

니지노 - 저기… 손가락 거는거야?

내일도 힘내서 연습하겠다고 약속하는거야? …응?

니지노 - 새끼 손가락 걸고 약속… 거짓말하면 천대 맞겠다고, 약속했다…

약속… 하는거야?

나오토 - 니지노…

니지노 - 나, 도시락 만들어 올테니까! 너도 연습 그만두지 않을거라고 믿고 있을테니까! 그럼!

나오토의 방

-때르르릉 (전화 오는 소리)

-철컥

나오토 - 타카미입니다.

요시오 - 여, 나다! 요시오, 사오토메 요시오라고.

나오토 - 요시오…

요시오 - 뭐하는거냐? 그 목소리는 아직도 질질 끌고 있는 것 갈구나.



니지노는 아침부터 어디에 간 걸까?

나오토 - …뭐.

요시오 - 그거 주전도 될 수 없고 니지노에게도 차였으니 풀이 죽는 것도 무리도 아니지만.

나오토 - 차인건 아니지만…

- 중략 -

요시오 - 더블 데이트! 이야~ 지금까지 잊고 있었지만. 그래서 전화했다고!

나오토 - 너 말이야.

뜻하지도 않게 더블 데이트를 하게 되었다. 나오토를 걱정하는 요시오의 마음도 알겠지만 지금 나오토의 상태로는 무엇도 할 수 없을 것 같은데…

5월 3일

아침, 나오토의 방

니지노 - 예, 니지노입니다. 지금은 밖에 나가고 없습니다. 용무가 있으신 분은 메시지를 남겨주시기 바랍니다.

나오토 - 여보세요, 타카미인데. …오늘, 특별히 예정이 있어서, 역시 가지 못할 것 같아. … 미안. 그럼.

유원지

요시오 녀석… 기분을 더 망쳐놓을려고 작정을 했는지… 더블 데이트 멤버가 "히모오 유이나"와 "카가미 미라"이다… (더욱 더 불쌍해지는구나 나오토)





최강(?)의 초 공포 더블 데이트 멤버

10분이나 늦어서 혼나는 나오토. 어쨌든 여기와서 내뺄 수도 없으니 유원지로 들어가자. 유원지에 들어가면 제트 코스터와 도깨비집 중 어느 곳에 갈 건지 결정하게 되는데 어차피 두곳 모두 가게 되므로 어느 것을 선택해도 상관은 없다. 여기서는 우선 도깨비 집부터 가자.

도깨비 집에 도착하면 히모오는 시시하다, 카가미는 애들같다(사실 카가미는 무서운 곳을 싫어한다.)라고 들어 가기를 거부한다. 불쌍한 요시오가 설득을 해보지만 역시 포기하고 남은 제트 코스터로 이동하자.

그런데 줄을 서는 도중 갑자기 히모오가 사라지게 되는데 카가미를 혼자 남겨둘 수 없으므로 혼자 찾으러 가자. 히모오는 입구 앞에 히어로 쇼장에서 찾을 수 있는데 무대의 배우가 쓰러져 있다.

히어로 쇼장

나오토 - 히모오씨 이런곳에서 무엇을?

-큰일이야 히어로가 기절했다!

나오토 - 에…

히모오 - 할만한 일은 끝났어. 가자.

나오토 - 하지만 뭔가 큰일이 난것 같은데…

히모오 - 냉큼 가자.

나오토 - 아, 예. (히모오씨, 뭘한거지?)

왠지 무서운 여자이다. 조심하자. 그런데 이번에도 제트 코스터는 줄이 길어서 서기가 싫단다.

도대체 뭐하러 온걸까? 어쩔수 없이 남은 관람차로 이동. 다행히도 이것은 타게 된다. 그런데 다행일까? 이런 때 요시오와 탈 수 없어서 섭섭하다.



도대체 히모오는 무슨 짓을 한걸까?



- 鏡さんと乗るよ (카가미와 탄다)
  紐緒さんと乗るよ (히모오와 탄다)

그냥 맘에 드는 사람과 타자. 어차피 싫은 소리 듣는 건 마찬가지다. 지옥과 같은(?) 관람차가 끝난 후 바로 헤어지게 된다.

얘를 써준 요시오에게는 미안하지만 역시 오늘은 놀 기분이 못된다. 그리고 요시오가 함께 자기 집으로 가자고 제안을 하는데...



요시오의 집

유미 - 아, 비다! 오늘 추운 이유가 이거였네요.
요시오 - 어이, 유미 네 차례야.
유미 - 아, 응, 예, 그러니까...
요시오 - 오늘 완전 망쳤지?
나오토 - ...아아
요시오 - 뭐, 이건가? 정말로 풀이 죽은 때는 더블데이트 같은 건 하는게 아니다.
나오토 - 미안...
유미 - 더블 데이트!? 오빠들 그런거 했어? 불결!
요시오 - 응? 우리들이? 더블 데이트!? 잘못 들은거야. 그런 짓을 할 이유가 없잖아? 응?
나오토 - ...아아
요시오 - 하아... 너 정말로 우울해진 거냐? 이런 음흉한 녀석과는, 데이트도 안된다고.
유미 - 으음, 확실히 나빠 보여요.

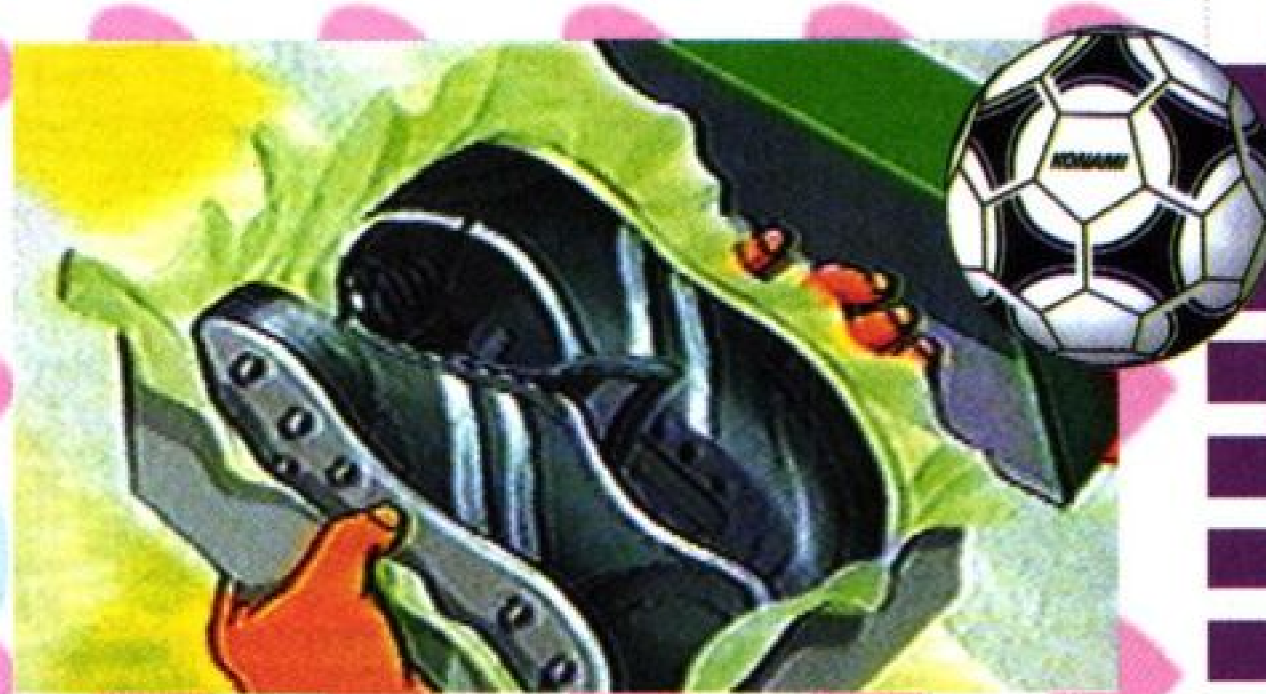


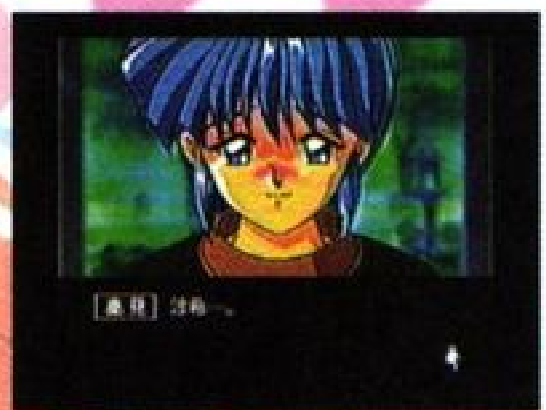


괜찮아요?
나오토 - 엣? 아아, 괜찮아, 괜찮아.
요시오 - 유미, 자 빨리 내!
유미 - 알았다고! 잠깐 기다려... 으음, 그럼 이거!
요시오 - 앗, 그걸 내다니, 에, 그러니까...
요시오 - 어이, 유미 전화! 으음... ...좋아! 그럼, 이거다!
나오토 - ...
요시오 - 어이.
나오토 - ...
요시오 - 네 차례다. 어이!
나오토 - 아... 미안.
유미 - 오빠, 전화~!
요시오 - 응, 누구로부터 일까?
유미 - 키사라기라는 사람인데!
요시오 - 응? 키사라기로부터!? 오오, 럭키!
유미 - 선배, 정말로 괜찮아요? 안색이 안좋은데요?
나오토 - 그래...? 고마워, 걱정해줘서. 하지만 괜찮으니까.
유미 - 그렇다면 좋지만...
요시오 - 어이, 지금, 카사라기에게 들었는데, 니지노가 아직 돌아오지 않은것 같아.
너 뭔가 짐작 가는 곳 없어?
나오토 - 니지노가!?
(...어쩌면 신사에...? 설마!)
큰일이다... 미안! 요시오, 우산 좀 빌려줘!
요시오 - 어이, 장소는 알고 있어? 어이!
나오토 - ... 설마... 설마 니지노... 기다리고 있는 건 아니겠지... ... 설마... 설마!...

신사

나오토 - ... 니지노...
니지노 - 겨우 왔구나...
나오토 - ...응!?







나오토 - 니지노...
니지노 - 뭘했었어? 늦었잖아...
-풀썩 (니지노 쓰러진다.)
나오토 - 어, 어이! 니지노! ... 정신 차려! 어이!
나오토 - 니지노... 니지노!

니지노의 집

니지노의 어머니 - 그럼 물수건을 바꾸도록 하죠..
나오토 - 저, 제가... 여기 있어도 괜찮습니까?
니지노의 어머니 - 예.. 그럼 조금 부탁할께요?
나오토 - 예...
니지노 - 으... 으응...
나오토 - 정신 들었어?
니지노 - 아...
나오토 - ...괜찮아?
니지노 - ...그랬구나, 나 쓰러졌었어. 미안해, 귀찮게 해서.
나오토 - 그런... 내 탓이야... 내가 기다리게 했으니까...
니지노 - 으으응, 내가 멋대로 기다렸으니까...
나오토 - ... 응답기, 듣지 못했어?
니지노 - 전화해 주었구나, 나, 아침부터 나가 있었으니까...
나오토 - ...
니지노 - 사야할 물건이 있었어... 아! 내 종이 봉투...
나오토 - 아, 함께 가지고 왔어 은색의 종이 봉투네.
분명히 있어, 침대 곁에.
니지노 - 다행이다...
나오토 - 이 봉투... 뭐가 들었어?
니지노 - 네에게 주고 싶었던 것.
나오토 - 나에게?
나오토 - 니지노... 이거, 스트라이커즈 맥스잖아! ...
니지노 - 많은 스포츠 점에 갔었지만, 없었어... 그래서 점원에게 들으니, 옆 마을에 가면 있을지도 모른다고, 그래서...
나오토 - 니지노... 그래서 아침부터...
니지노 - 아, 몇번인가 전화를 걸었지만 응답기여서...내일은 시합이고... 그래서, 그..
나오토 - ...
니지노 - 도중에 비가 왔으니까, 이제 오지 않겠구나 하고 생각했었지만... 어쩌면 올지도 모른다고 생각해서, 그래서...
나오토 - 니지노...
니지노 - 저기...
나오토 - 응?
니지노 - 연습, 계속 하는거야, 분명 주전이 될테니까...
나오토 - ...응 알았어.
니지노 - 응.
나오토 - ...저기, 니지노, 그..
니지노 - 뭐?

SEGA SATURN

나오토 - 그 동안 계속 듣고 싶었던 것 이 있는데.. 니지노가 나를 응원해 주는것 말인데.. 그.. 내가 힘내고 있으니까... 하고 하는 것인가... 그..
... 그러니까 ... 그러니까 단순히 신경 써주는 것만이 아닐까...
니지노 - 그런게 아니야. 그런게..
나오토 - ...그럼 ...?
니지노 - 하지만, 나... 너를...
나오토 - 응...?
니지노 - 단지 조금만이라도... 이대로 곁에 있어 주면 좋겠어...
나오토 - ...응
(잠들었다...)

나오토의 방

나오토 - 내일은 대항 시합... 주전이 될 수 있는 최후의 날...
(화상)
니지노 - 연습 계속 하는거야. 분명 주전이 될 수 있을테니까...
나오토 - 그렇다...!
비록 내 일이 아니라 할지라도... 언젠가는... 분명...



전화기 - 3건입니다.
재생을 시작하겠습니다.
(응답기)
니지노 - 여보세요! 니지노입니다!
저기, 지금은 오후 1시입니다. 어제는 왠지 미안했죠? 분명 기분이 나빴던것 뿐이었겠죠! 그런데 이것저것 많은 이야기를 해서 정말 미안합니다. 클럽을 그만 둔다는것 정말로 하면 안돼요! 에, 그러니까, 언제나의 장소에서 기다리겠습니다.
... 분명 올거죠?



와준다면 선물을 드리겠습니다! 그럼 안녕.
(화상)
니지노 - 저, 저기! ...지금부터 접심 먹을거야?



니지노 - 도시락이 있는데... 먹지 않겠어? 가득 만들어 버려서... 남아 버렸어!
...아까우니까 먹어!

(응답기)
니지노 - 여보세요, 니지노입니다!
무.엇.을.하.고.있.어.요!
기.운.을.내.요!
... 정말로 용무가 있어요.
하지만 오늘 중으로 건네주고 싶으니까.
에, 그리고 집에 돌아갔다 와도 좋으니까, 언제나의 장소로 와 주세요.
기다리겠습니다! 기운내요.
그럼!
(화상)
니지노 - 응, 알았어. 약속할게.

니지노 - 그 대신, 너도 하나 약속할래? 주전이 될때 까지 절대 힘내겠다고.
지금부터라도 늦지 않았어 반드시 따라 잡는거야!

(응답기)
니지노 - 여보세요 니지노입니다...
응답기, 들으셨나요?





... 만약에 제가 뭔가 기분을 상하게 한일이 있다면 사과드리겠습니다. 미안합니다.
하지만, 어떻게 해서라도, 오늘 전해드리고 싶은 것이 있어서... 만약 괜찮다면 언제나의 신사로 와주십시오.
저... 이번 일은 정말로 유감이라고 생각하지만... 절대 또 찬스가 올거라고 생각합니다. 이렇게 열심히하고 있으니... 아니, 열심히 하고 있는 것만이 아닙니다. 밤에 연습만 보더라고 저는 잘 모르지만 실력이 늘고 있다는 것을 알 수 있습니다.
...당신에게는 근성뿐만이 아닙니다. 절대로 축구의 재능이 있습니다.
다른 누가 믿지 않는 다고해도, 저는 그것을 믿겠습니다.
... 그러니까, 축구, 지금부터라도 열심히 해주세요.
그리고 만약 괜찮다면... 저를 국립 경기장에 데려다 주세요.

(화상)
니지노 - 손가락 걸고 약속 했었잖아! 주전이 될 때까지 힘내겠다고, 약속했었잖아!

니지노 - ... 그럼 기다리겠습니다.
몇번이나 메시지를 남겨서 죄송합니다.
이젠 전화하지 않겠습니다.
잠깐만이라도 좋으니까, 신사에 와주시면 기쁘겠습니다.
그럼...
...힘내라!
전화기 - 재생을 종료 하겠습니다.
메세지는 이상입니다.

5월 4일 (日)

— And... Happy Ending...

코치 - 포워드의 3학년 오오타가 부상을 당해서 당분간 출전을 못하게 되었다.
교체에는... 어이, 너! 출전해라!
나오토 - 예...?
코치 - 어이, 너다!
나오토 - 저... 말입니까?













코치 - 네가, 가장 확실하게 연습한 것 같다. 포메이션은 대체로 알고 있겠지?

나오토 - 예, 예! (내가… 스타팅 멤버…)

코치 - 잘한다면 그대로 주전이다. 그 대신 못한다면, 바로 교체 당하게 될 것이다!

나오토 - 예, 예!

나오토 - (니지노, 미노리…)

미노리 - 여러분! 여러분 전부에게, 니지노 선배로부터의 선물이 있니다! 집결해 주세요!

니지노 - 예, 그게… 시간이 없어서 별로 잘 만들지는 못했지만… 미상가입니다. 모두의 것이 준비되어 있으니까, 하나씩 하나씩 받아주세요!

미노리 - 뭐예요 니지노 선배, 재능이 있다 없다 했지만, 완전 OK 잖아요. 응, 이거라면 정말로 잘 한거예요.

니지노 - 그래? 고마워.

나오토 - 그, 그때의 일은…

(화상)

니지노 - 하지만 좀처럼 실력이 느는 것 같지 않아…

… 재능이 없는 걸까.

나오토 - …

뭐야, 그런 일이었나…

니지노 - 사실은 교회에는 가지 못했지만… 하지만, 대신 신사에서 기원했으니까, 분명, 좋은 일이 있을거라고 생각합니다.

여러분 힘내세요!!

니지노 - 여기! …이건 너의 것.

나오토 - 고, 고마워.

니지노 - 아…

나오토 - 고마워. 정말로 신기가 편해.

니지노 - 응… 후후후

스타팅 멤버, 힘내! …아, 그래그래.

미오도 응원하고 있어!

나오토 - 미오가?

니지노 - 미오, 밤에 한 연습 알고 있는것 같아. 미오의 집, 그 근처이니까… 내가 있었던 것도… 알고 있나봐!



나오토 - 뭐야. 그런것이었나.

니지노 - 응…후후

나오토 - …저기 말이야

니지노 - 뭐?

나오토 - 그… 어제에 이어서 말인데…

니지노 - 응?

나오토 - 그… 그 니지노는 단순히 나에게 신경을 써주는 것 뿐만이 아닐까… 그…

니지노 - 응?

나오토 - 저… 결국… 〔하지만, 나, 너를…〕를 이어서 듣고 싶다는거지뭐. 아하하하하.

니지노 - 내가, 그런 말을 했었어?

나오토 - 에? …기억 안나?

니지노 - 응!

나오토 - 에!? …뭐야!

니지노 - …거짓말

나오토 - 응? …그럼…

미노리 - 엥! 뭐 하고 있는겁니까. 거기 두사람!

나오토 - 아 아, 미노리… 지금은 중요한 일이…

미노리 - 중요한 일…?

나오토 - 아니… 그… 궁시렁 궁시렁…

미노리 - 하여튼, 방심도 빈틈도 안된다니까! …선배, 한가지 말씀 드리겠는데!

나오토 - 예, 예…

미노리 - 니지노 선배를 실망시킨다면 그것만으로도 실례가 되는 겁니다!







나오토 - …

미노리 - 그것은… 결국…

나오토 - … 아아!

미노리 - 베에! 후후, 후후후…

아나운서 - 지금부터 키라메키 고교 축구부 스에가 대 고교 축구부의 시합을 시작하겠습니다.

– "당신과 만나서 정말 다행이야!" –



SEGA SATURN



ESP, 드디어 시동!

슬레이어즈 로얄

「그렌디아 -프레류드」를 제외한 ESP 최초의 게임 타이틀 「슬레이어즈 로얄」. 화려한 동영상과 세련 오리지널 스토리를 무기로 발매된 RPG로 그렌디아가 나오기 전까지 유저 여러분에게 정통 RPG의 진수를 느끼게 해 줄 작품이다.

■제작사: 각천서점
■장르: RPG
■발매일: 7월 25일
■발매가: 6,300엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★★
연출성	★★★
사운드	★★★★
소장성	★★★

스토리 라인

하인(?)인 가우리와 마음대로 일행에 합류한 나가와 함께 여행을 떠나던 리나는 마족에게 습격을 당하는 엘프의 아이를 발견하고 그를 도와주게 된다. 라크라는 이름의 요정아이는 전설의 레자리암 성 부활의 열쇠를 쥐고 있는 목걸이를 갖고 있어서 마족들에게 추적을 당한 것이었다. 리나는 그런 것에는 관심이 없고 전설의 레자리암 성이라면 보물이 많을 것으로 지레 예상하고(전설이라는 말이 앞에 붙어 있으므로) 라크의 경호를 자청하고 나선다(물론 라크는 순수한 호의로 생각한다). 그러나 마족들의 진짜 목적은 보물 정도가 아닌 더욱 거대한 것을 부활하는 것에 있다. 보물을 노리기 위해 싸우는 리나와 세계의 파멸을 목적으로 싸우는 마족들간의 처절(개그가 난무하는)하기까지 한 싸움은 이제부터 시작된다.

캐릭터 소개

리나

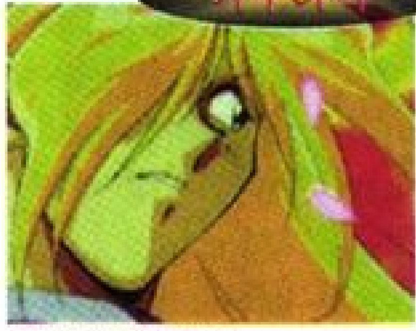


리나의 모습

인바스(リナ=インバス)-마법의 재능과 능력을 갖고 있는 자칭 「천재 미소녀 여마도사」. 그러나 이번 오리지널 편에서도 그녀의 성격은 여전하다.

가우리이

가브리에프(ガウリイ=ガブリエフ)-오가(신화에 나오는 외눈박이 거인 괴물)의 체력, 슬라임의 지력, 초일류(超一流)의 검의 실력을 지닌 미남 검사. 그러나 검의 실력만일 뿐 머리의 지능은 위에서 알다시피 슬라임. 아니 그 이하일지 모르겠다. 자칭 「리나의 보호자」.



모자란 것만을 뺀다라면

라크(ラーク)



본 게임의 중요한 열쇠를 쥐고 있는 중요 캐릭터. 여동생이 마족에게 납치당한 후에 그녀의 안전만을 걱정하고 있다. 나이는 많지만 엘프족이라서 동안(童顔)이다.

제르가디스(ゼルガディス)

사악한 요정(邪妖精)과 돌인형(石人形)과의 합성생물에 의해 변해버린 자신의 얼굴을 원래대로 찾기 위하여 여행을 다니고 있다. 본래 무뚝뚝한 성격이지만, 일할 때는 진지한 태도로 임한다.



무서운 남자임

아멜리아



정의는 이긴다!

윌=테스라=세이룬(アメリア=ウィル=テスラ=セイルン)-정의는 반드시 이긴다라는 말을 가장 즐겨하는 여자로 악을 물리치고 정의 사회 실현을 위하여 발벗고 나서는 여자다. 세이룬이라는 국가의 왕녀이며 치료계인 백마법과 정령마법외에도 육탄공격인 체술(術)을 특기로 한다.

실필(シルフィール)



사이라그 시티의 신관장(神官長)의 딸이며 백마법을 특기로한다. 리나의 일행중에서 그래도 가장 인간다운(?) 여자다. 때때로 멍한 모습을 보이기도 하는데 마음속으로 가우리를 연모하고 있다.

백사/한텐



연제나 호호호호호

서펜트)의 나가(白蛇のナーガ)-가우리가 등장하기 전에는 리나의 종이었다. 마법의 재능은 리나를 제압할 수 있지만 그것을 사용할 때에는 치명적인 약점이 있다. 자칭「리나의 최대 최강 라이벌」.

캐릭터의 상태

● 어드벤처 모드에서 Y버튼을 누를 경우의 상태화면

① 히트포인트(HP), 매직포인트(MP) - 히트포인트는 인물의 내구력을 뜻한다. 이것이 0이 되면 행동불능. 매직포인트는 인물이 어느만큼 마법을 발휘하는 가를 나타낸다. 이것이 0이 되면 마법 사용불능.

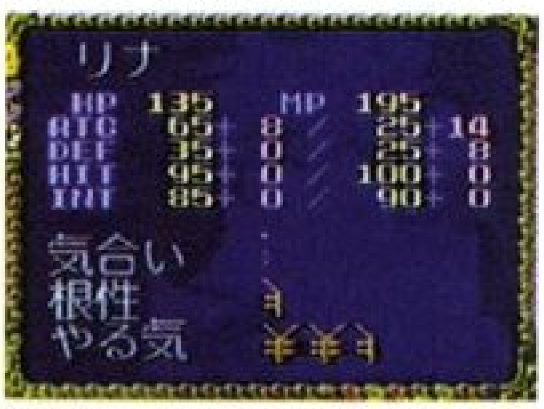
② ATC-통상 공격력의 기본치/마법 공격력의 기본치를 표시한다. 옆의「+」기호는 뭔가를 장비하여 얻어진 보너스 수정치이다. 3번부터는 동일하다.

③ DEF-통상방어력의 기본치/마법 방어력의 기본치를 표시한다.

④ HIT-통상 공격의 명중률/통상 공격의 회피율을 표시한다.

⑤ INT-지력(기절하기 쉬워짐)/동제력(데미지를 받을 때 공격력 저하가 쉬워짐)

⑥ 위부터 기합(氣合)은「공격력 수정치」, 근성(根性)은「방어력 수정치」, 해볼 마음(やる氣)은「회심의 일격의 발생율」을 표시한다.



상태화면



배틀모드에서의 상태화면

전투에서의 커맨드 해설(1)

● 자동설정에 관하여-「자동설정」(自動設定)은 캐릭터의 행동을 AI(인공지능)으로 맡겨놓고 전투를 자동으로 진행시키는 커맨드이다. 「AI설정」(AI設定)아이콘을 선택하고 C(A)버튼을 누르면 4개의 아이콘이 추가로 나온다. 각 아이콘을 설명하니 참조하여 오토배틀의 감각을 느껴보자.

● 공격형(攻擊型)-전투가 종료되거나 새로운 커맨드가 입력될 때까지 캐릭터가 자동으로 행동하는 커맨드이다. 주로 적을 물리치는 것을 우선으로 행동한다.

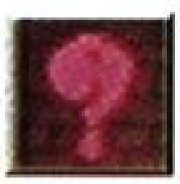
● 방어형(防禦型)-공격형과 마찬가지이다. 다른 것은 공격형과는 반대로 일행의 방어에 주력하는 것이다.

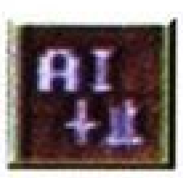
● 맡겨달라형(おまかせ型)-말그대로 컴퓨터가 독자적으로 생각하고 그것을 그대로 실천하는 커맨드로 어떤 일이 일어날지 모른다.

● 자신이 조작(自分で操作)-캐릭터가 오토로 행동하는 것을 그만두게 하고, 직접 커맨드를 입력한다.







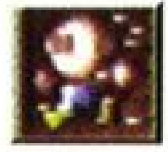


오토설정의 커맨드들

● 공격설정에 관하여-공격설정(攻擊設定)은 지정한 적을 무기로 직접 때릴 때의 커맨드이다.









공격설정화면의 아이콘

● 공격한다(攻擊する)-적이 쓰러지거나 캐릭터가 쓰러지기 전까지는 계속 지시한 적만을 공격시킨다.

● 부딪히기(あたり)-적에게 몸통공격을 가해 날려버리는 커맨드이다.

● 이동(いどう)-캐릭터를 목표지점까지 이동시킨다.

● 그밖에(その他)-위에 기록한 것 이외에도 캐릭터의 독자적인 커맨드가 있다. 리나에게는 슬리퍼(スリッパ)라는 독자적인 커맨드가 있다.

전투에서의 커맨드 해설(2)

반격에 관하여-반격설정은 적으로부터 직접공격을 받았을 때 어떤 행동을 취할지 결정하는 커맨드이다.

● 돌려주기(やりかえす)-직접공격을 받으면 반드시 반격하는 커맨드.

● 피하기(よける)-그 장소에서 공격을 당해도 반격은 못하지만 피하는 일에 전념을 하므로 회피율이 높아진다.

● 달아나기(にげる)-그 장소에서 한발자국을 이동하여 적의 공격을 피한다. 반격은 불가능하지만 거의 직접공격을 피하는 확율이 높다. 다만 계속 피하다가 벽에 가로막히면 그 다음부터는 쓸모없어진다.

● 기합을 모은다(がまんする)-공격을 당해도 기합이나 근성을 모아서 데미지를 줄여준다. 반격이 가능하고 회피율에 보너스는 없지만 공격을 당해도 데미지를 최소한으로 줄여준다.









반격설정에 관한 커맨드

● 주문설정에 관하여-주문설정(呪文設定)은 마법을 사용하는 캐릭터가 주문을 외울시에 사용하는 커맨드이다. 전투가 일어나는 장소에 따라서 사용못하는 마법도 있다. 전투에서 사용이 불가능한 주문은 리스트위에 어둡게 표시된다. 또 그 주문을 사용하기 위한 MP가 부족할 때에도 리스트위에 어둡게 표시된다.

※ 주문을 발동시키는 조건에 관한 시간에 관하여-밑에 일행들의 상태화면에서「!」마크는 마법을 사용하는 일행에 한하여 표시된다. 이 느낌표는 마법을 사용할 수 있는 시간인데 이 느낌표 기호가 사라지면 마법사용이 가능하다. 이 느낌표의 순서는「파란색」→「노란색」→「오렌지색」→「붉은 색」순으로 가는데 붉은 색일때부터 마법사용이 가능하다. 주의할 점은 적에게 공격을 당하면 느낌표의 색깔이 처음 색깔인 파란색으로 돌아간다는 점이다. 그러면 다시 턴을 기다려 붉은 색이 될 때까지 기다려야 한다.



느낌표가 붉게되면 마법사용가능

※ 무기점(武器店)과 도구점(道具店)에 관하여 - 무기점은 무기만을 취급하고 도구점은 방어구를 취급한다. 이곳에서 무기는 물물교환이다. 우선

은 무기점에서 「산다」 - (買う)를 선택하면 일행이 갖고있는 무기와 방어구의 목록을 보여준다. 자신이 달고 있는 숏트소드(ショートソード)를 결정하면 무기점 주인은 숏트소드보다 좋은, 가령 라이트 소드(ライトソード)가 있다고 말해준다. 그러면 「가격을 묻는다」-(價格をきく)와 「사는 것을 그만둔다」-(買うのをやめる)라는 항목이 나오는데 가격을 묻는다를 선택하면 가격을 알려준다.

1. 좋은 가격같아 산다 - (いい値で買う)
2. 값을 깍는다 - (値切る)
3. 사는 것을 그만둔다 - (買うのをやめる)

물론 1번을 선택하면 주인이 부른 값에 그냥 사는 것이고 「값을 깍는다」를 선택하면 리나를 제외한 일행들은 다음과 같은 반응을 보인다.

1. 10분의 1을 깍는다 - (10分の1値切る)
2. 10분의 2를 깍는다 - (10分の2値切る)
3. 10분의 3을 깍는다 - (10分の3値切る)



가게주인이 허락하면 내린 가격에 사는 것이고 만약 그렇지 않으면 주인이 곤란하다며 마지막으로 협상하는 가격이 있다. 바로 주인 스스로가 가격을 낮춰주는 것이다.

1. 그 가격에 산다 - (その値段で買う)
2. 그래도 깍아본다 - (さらに値切る)
3. 사는 것을 단념한다 - (買うのをあきらめる)

리나는 다른 일행들과는 깍는 가격의 차원이 틀린다. 리나는 경우는 아래와 같다.

1. 4분의 1을 깍는다 - (4分の1値切る)
2. 절반의 가격에 달라고 한다 - (半額にしてもらう)
3. 4분의 3을 깍는다 - (4分の3値切る)

환경 설정

● 콘피그에 관하여-어드벤처 모드에서나 배틀모드에서 이 콘피그 화면은 언제나 사용이 가능하다.

● 장소화면(アドベンチャー)

(1)커맨드 스피드(コメンドスピード)-메세지의 속도가 ON이면 보통의 속도, OFF라면 천천히를 표시한다.

(2)나비게이션(ナビゲーション)-아이콘을 커서에 맞출 때 아이콘의 명칭 표시를 설정.

(3)음성커맨드(音聲コメンド)-캐릭터끼리의 대화에서 B버튼으로 음성 취소를 설정.

● 전투화면(バトル)

(1)애니메이션(アニメーション)-캐릭터의 공격 때와 회피 때, 액션의 표시를 설정.

(2)전투대사(戰闘セリフ)-캐릭터가 행동할 때 음성 재생을 설정.

(3)그릿드(グリッド)-캐릭터의 위치관계를 알기 쉽게하는 라인의 표시를 설정.

(4)사운드(サウンド)-전투중의 BGM의 재생을 설정.

(5)효과음(效果音)-전투중 효과음의 재생을 설정.

(6)나비게이션(ナビゲーション)-아이콘을 커서에 맞출 때 아이콘의 명칭 표시를 설정.

● 시스템(システム)-사운드(サウンド):게임 중 사운드를 스테레오나 모노로 변경.

마법 리스트

● 정령 마법-모두 공격마법들이다. 불이나 물, 번개, 바람의 정령들의 힘을 빌려 공격을 한다. 이중 속성에 따라 마족과 통하는 마법과 다른 기타 괴물들에게 타격을 입히는 수준이 틀리다.

명 칭	해 설
바스트 · 론드(バースト・ロンド)	꽃불 수준의 위협을 주는 화염계주문.
봄 · 스프릿드(ボム・スプリッド)	살상력(殺傷力은) 낮은 불의 구슬
봄 · 스프릿드B(ボム スプリッドB)	봄 스프릿드의 범위확장판
프레아 아로(フレア アロ)	화염의 화살을 뿌린다
프레아 아로-N(フレア アロ-N)	프레아 아로 나가 전용마법
프레아 란스(フレア ランス)	프레아 아로의 강화판
파이어 볼(ファイアー ボール)	빛의 구슬을 적 그룹에게 발사한다.
바스트 프레아(バスト フレア)	조금 위력이 나가는 폭발을 일으킨다
브라스트 봄(ブラスト ボム)	복수(複數)의 빛의 구슬을 한번에 폭발시킨다
프리즈 아로(フリーズ アロ-)	얼음의 화살을 적에게 뿌린다
프리즈 아로-N(フリーズ アロ-N)	프리즈 아로 나가 전용 마법
프리즈 브릿드(フリーズ ブリッド)	복수(複數)의 얼음을 적에게 방출한다
아이시클 란스(アイシクル ランス)	프리즈 아로의 강화판
데모나 크리스탈(デモナ クリスタル)	목표물을 순간적으로 얼려버린다
브람 팡그(ブラム ファング)	살상력이 낮은 바람의 화살을 날린다
디무 윈(ディム ウイン)	일시적으로 돌풍을 일으킨다
디무 · 윈C(ディム ウインC	디무 윈의 일점집중판
디무 윈S(ディム ウインS)	디무 윈의 강화판
브람 · 갓슈(ブラム ガッシュ)	바람의 힘으로 폭풍을 일으킨다
모노 월트(モノ ウォルト)	전기를 방출한다
디그 월트(ディグ ウォルト)	모노 월트의 강력판
에어로 봄(エアロ ボム)	공기를 제압하여 탄(彈)으로 모아서 쏘아낸다
담 브라스(ダム ブラス)	높은 압력으로 적을 파괴한다
담 브라스B(ダム ブラスB)	담 브라스의 확장판
데일 브란드(ディル ブランド)	도나츠형태의 토사로 폭풍을 일으킨다
데일 브란드B(ディル ブランドB)	데일 브란드의 확장판
메가 브란드(メガ ブランド)	데일 브란드의 강화판
다그 하우트(ダグ ハウト)	날카로운 바위
다그 하우트B(ダグ ハウトB)	다그 하우트의 강화판
슬리핑(スリーピング)	목표물을 잠재운다
슬리핑N(スリーピングN)	슬리핑의 나가 전용판
브람 블레이자(ブラム ブレイザー)	파란 충격파를 방출한다
에르메키아 란스(エルメキア ランス)	정신에 데메지를 입히는 빛의 창을 방출합니다
고즈부 로(ゴズヴ ロ)	적을 아스트랄 사이드로 소멸시켜버립니다
비스파랭크(ヴィスファランク)	자신의 주먹에 마력을 싣는다
아스트랄 · 바인(アストラル ヴァイン	무기에 마력을 싣는다
라 틸트(ラ ティルト)	푸른 화염으로 정신을 갖고있는 모든 것들에게 절대적인 데메지를 준다
라 틸트B(ラ ティルトB)	라 틸트의 확장판

● 흑마법-궁극의 공격마법들. 그 위력의 수준은 다른 여타의 마법들을 거부한다.

명 칭	해 설
아스트랄 · 바인(アストラル ヴァイン	무기에 마력을 싣는다
브라스트 앗슈(ブラスト アッシュ)	의지있는 자를 변하게 한다
다이나스트 브레스(ダイナスト ブレス)	패왕의 힘을 빌린 마의 냉기를 방출한다
다이나스트 브레스B(ダイナスト ブレスB)	다이나스트 브레스의 확장판
다이나스트 브레스S(ダイナスト ブレスS)	다이나스트 브레스의 강화판
제라스 브릿드(ゼラス ブリッド)	수왕(獸王)의 힘을 빌려 빛의 막을 조종하게 한다
드라그 슬레이브(ドラグ スレイブ)	붉은 눈의 마왕의 힘을 빌린 최강의 주문
드라그 슬레이브C(ドラグ スレイブC)	드라그 슬레이브를 한점으로 집중한 마법
드라그 슬레이브F(ドラグ スレイブF	드라그 슬레이브의 강화판
라그나 블레이드(ラグナ ブレード)	금색의 마왕의 힘을 빌린 어둠의 날

● 백마법 - 모든 만물을 살리고 회복한 회복주문들이 백마법입니다.

명 칭	해 설
라그나 블레이드(ラグナ ブレード)	금색의 마왕의 힘을 빌린 어둠의 날리카바리(リカバリイ) 치료능력이 높아서 상처를 아물게해준다
리카바리B(リカバリイB)	리카바리의 확장판
리자렉션(リザレクション)	주위로부터 기를 모아 소생시킨다
리자렉션F(リザレクションF)	리자렉션의 강화판
디클리아리(ディクリアリイ)	독을 정화해준다.
호리 브레스(ホーリー ブレス)	언데드계의 괴물들을 정화하는 빛의 파를 뿜어낸다

은 안 돌아올 것 같다면서 즐겁게 여행하자고 한다. 아이템을 입수하게 되는데 나가가 달아나면서 떨어트리고 간 199닢의 금화이다(금화 1닢으로 굶어 죽지는 않을 것이라 예상). 계속 길을 가는 도중 리나는 지쳐서 쉬고가자고 하고 잠시 일행들이 쉬는 사이에 새로운 적들이 습격을 한다.



헥헥~~지친다...지쳐

전투- 의문 모를 적들 6명과의 대결

적들은 단 6명만 나온다. 마족이 아니므로 가우리의 공격이 가장 효과를 발휘한다. 적들의 체력은 170 정도. 리나는 파이어 볼 정도의 150정도의 데미지를 주는 마법만 사용해도 충분하고 라크는 특기마법인 에르메키아 란스로 공격하여 클리어하자.

적들을 다 물리쳐 놓은 후에 조금은 거칠게 상대한 것을 후회하는 리나를 앞세운 일행들은 계속 전진한 결과 목적지인 그람스톡크에 도착하게 된다. 이동을 선택하여 장로의 집(長老の家)으로 가자. 이 그람스톡크는 엘프들이 만든 마을이라서 요정들밖에는 없는 마을이다. 처음 만난 장로는 라크를 기억 못하고 오히려 리나를 잘 알고 있다. 장로는 앞으로의 여행에서 리나에게 라크를 도와주는 대신 레자리암의 보물을 모두 소유해도 된다고 하자 리나는 「충실한 강아지라고 불러 주세요」라고 말하면서 굉장히 기뻐한다. 장로는 목걸이에 관한 설명을 해주는데 설명에는 프레임돌의 피를 이어받은 자들만이 목걸이를 사용할 수 있다고 되어 있는데 그렇다면 라크의 이어지는 성이 프레임돌이니까 라크 자신과 납치된 여동생인 리네아만이 사용할 수 있다는 것이다. 리네아에게도 목걸이가 있으니 그 두 개가 힘을 합치지 않으면 목걸이는 위력을 발휘 못한다는 것이다. 그런데 일행이 가장 궁금해하는 마족의 목적은 장로도 모르는데 장로가 언뜻 친구에게 들은 얘기로는 레자리암에는 "시간과 통하는 것"이라는 마법의 힘이 숨겨져 있다고 말하며 자세한 것은 모른다고 한다. 리나는 마도사협회(魔道士協會)에 가서 정보를 얻겠다면서 떠나려고 하자 장로는 라크를 부탁하는 의미에서 요정의 마법검(魔法劍)을 선물로 준다. 리나는 가우리에게 빌려주는 형식으로 넘겨준다. 앞으로는 가우리의 공격이 보스에게도 통하므로 가장 중요한 캐릭터가 된다.



의문 모를 적들에게 습격 당한다.

일행들은 이야기 도중에 바깥이 마족들에게 포위된 것을 알게 되는데 장로는 실력 있는 용병 6명이 이 마을을 지켜 준다고 말하는데 일행들은 그 장로의 얘기를 듣자마자 마음속으로 방금전의 일을 생각하며 재빨리 밖으로 나간다.

전투 - 좃드와의 대결

좃드라는 마족이 마을을 포위해 왔다. 역시 목적은 라크가 갖고 있는 목걸이. 일행들이 용병 6명을 물리친 결과로 한번에 마을이 포위되버렸다. 적들의 수는 그렇게 많지가 않은데 이번에는 드라그 슬레이브를 사용 못한다. 지형이 좁고 마을이 있으므로 파괴력 있는 마법은 사용 못하는 것이다. 다만 한 점으로 집중하여 쏘는 드라그·슬레이브C는 사용이 가능하니 리나는 좃드에게 이것을 사용하자.

이번 전투부터는 가우리의 위력이 여실 없이 드러난다. 장로가 준 마법검 덕으로 마족의 보스인 좃드를 70정도의 데미지는 여유 있게 줄 것이니 라크와 리나는 뒤에 위치시켜 마법력이 차이는 대로 지원마법 공격을 해주고 가우리는 AI 설정을 공격형으로 해놓아 돌진시키자.

전투가 끝나면 좃드는 달아나고 장로는 소문으로만 들은 리나의 실력에 감탄한다. 리나는 라크에게 마을을 습격한 고급 마족에 관해 묻자 방금 녀석은 처음 보는 얼굴이고 물리친 모스맨을 제외하고 3명이 더 존재한다는 사실을 알게 된다. 장로에게 물은 결과 부근에서 가장 큰 마을인 남쪽의 소니아 시티(ソニア シティ)에 관한 말을 듣고 그곳으로 향하기로 한다.

외전(1) - 요정마을의 동굴

광장에 서 있는 요정에게 말을 걸면 정보를 얻을 수 있는데 최근에 북쪽의 동굴(洞穴)에서 인간이 출몰한다며 요정들밖에 없는 이 마을에서 희귀한 일이라고 한다. 라크는 리나가 가고 싶다면 자신이 안내하겠다고 하는데 리나는 뭔가 꾸미고 있는 듯. 이동을 하면 위에 동굴로 갈 수가 있게 된다. 동굴의 입구에 도착하면 리나는 동굴 안이 아까의 엘프의 말을 종합한 결과 도적의 아지트라면서 그들을 물리쳐 돈을 뺏자고 제안하며 굉장히 즐거워한다. 동굴 안에 들어가면 이런 행동에 대해 일행들이 불평하자 리나는 돈이 목적이 아니고 순수한 여행경비를 마련하는 것이라며 지금은 리네아를 도우는 일밖에는 전념할 수 없으니 이해해 달라며 지능이 없는(?) 두명을 감동시킨다. 이곳에서는 나누어지는 길이 굉장히 많은데 필자가 종합해 본 결과 이곳은 결코 편하게 갈 수 있는 길은 없다. 왼쪽으로 가든 오른쪽으로 가든 동굴에서 거주하고 있는 트롤들은 못 피한다는 것이다.



요정의 말을 듣고 북쪽의 산으로 향하자

트롤들은 일행들의 레벨을 올려주는 역할밖에 안될 정도로 허약하다. 하지만 워낙 무리를 지어서 나오고 이곳에서는 지형상 드라그 슬라이브는 사용을 못하므로 시간이 좀 걸릴 것이다. 바스트 프레아나 파이어 볼 같은 4방향으로 공격하는 기술이 가장 쓸모 있을 것이다.



굉장히 무리 지어 나온다

트롤들과의 전투가 모두 끝나면 벽이 가로막힌 길이 나오는데 리나는 마법으로 벽을 허물고 계속 전진하게 된다. 결국 고생 끝에 발견한 도적. 하지만 리나가 이런 좁은 동굴에서 받침대나 다름없는 벽들을 허물어 동굴은 무너져 버린다. 간신히 빠져나온 일행들 앞에는 도적들이 기다리고 있다.



벽을 허물고 전진

전투 - 트롤들과의 전투

처음 전투에 들어온 분들은 이런 생각을 갖게 될 것이다. 어쩌면 이렇게 드라그 슬라이브가 어울리는 지형일까라고. 위에다 드라그 슬라



이렇게 좋은 지형으로 서 있을 수 있다니

이브를 사용하면 적들이 80%가 전멸하게 된다. 나머지 적들은 분산해서 소탕하자.

제르가디스의 등장

이제 도적들도 소탕했고(누구의 음흉한 계획에서이지만)목표인 소니아 시티로 가면 된다. 소니아 시티로 가는 길은 두갈래인데 하나는 변두리로 가는 것과 정상적인 길로 가는 것이다. 정상적인 길(本街道)은 상업도로이기 때문에 위험부담이 줄 것이라 예상하지만 조금 시간이 많이 걸리고, 변두리길(裏街道)은 가깝기는 하지만 랄키그(ラルティーグ)왕국의 국경지대이므로 산을 넘어야 한다는 것이다. 선택 중 윗부분은 「당연 정상적인 길이지」이고 아래의 것은「아니야, 변두리로 가는 것으로 하자」이다. 물론 선택은 자유이지만 필자는 반드시 변두리를 선택하라고 권하고 싶다. 변두리로 가면 강력한 동료가 생기고 정상적인 길로 가면 음....

변두리의 길을 걷던 리나 일행은 에미리아라는 처음에 만났던 마족의 여자에게 길을 막히게 된다. 그녀는 부하들을 소환하여 일행들을 막는데 첩첩산중이라고 도망쳤던 좃드까지 등장한다. 결전을 앞둔 일행들. 그때를 맞춰서 갑자기 마족들을 누군가가 뒤에서 공격하기 시작한다. 그는 몹쓸병(?)에 걸려있는 제르가디스다. 이제 새로운 동료와 결전을 맞이하게 된다.



어느 쪽으로 갈 것인지는 잘 선택



젤가디스의 등장



좃드와 에미리아는 가장 아래에 포진해 있고 앞에 적들의 쟈코들이 천천히 이동해 온다. 걱정할 것은 없다. 이럴 때를 대비해 리나에게는 드라그·슬라이브라는 필살 주문이 있으니까. 드라그를 이용하여 우선 적들의 80%를 몰살시킬 수 있다. 그 다음은 마족대장 2명을 상대하는 것. 새로운 동료인 제르가디스는 가우리 다음으로 검실력이 최강이지만 그가 소유한 무기가 마족에게는 효과가 없으므로 타격을 못 입히니 마법으로 상대하자. 제르가디스에게는 라·틸트라는 초강력 주문이 있으니 그것으로 한 명에게 큰 타격을 입힐 수 있을 것이다. 제르가디스의 위력을 여실히 느껴 보자.



이번 미션도 역시 드라그·슬레이브!!

전투가 끝나고 제르가디스와 얘기를 해보면 그는 라크를 알아보는데 그도 일행들과 같은 목적이라는 것이다. 우선은 제르가디스가 소니아시티로 가서 이야기하자고 하니 목적지를 향해 출발하자.

소니아 시티로 가는 또다른 길. 산길을 가는 중 출현한 자코가 하나 있으니 그 이름하여 도적. 그는 순순히 통행료를 지불하라고 하는데 리나는 미리 그의 대사를 맞추면서 그런 대사는 2류 도적의 대사라고 놀리자 그 도적은 약이 올라서 자기가 2류라면 리나의 가슴은 3류 이하라고 맞받아 치자 분노한(?) 리나의 도발에 싸움은 시작된다. 라크를 제외한 리나를 알고있는 동료들은 가슴이야기를 꺼내서 리나를 화나게 한 도적을 동정하기 시작하고 라크에게는 끝내 머리 속의 의문으로 남는다.



흑흑, 불쌍한 도적이야



왜 존재하는지 의심이 가는 미션이다. 이것은 장난이다. 왜냐하면 드라그 한번이면 적의 90%가 전멸하기 때문이다. 쩝...(더욱 심한 미션이 존재하기는 하지만)어쨌든 적들이 죽고 남기는 파워업 크리스탈들을 먹는데 전념을 다하자.



너무 불쌍한 엑스트라에서 사진 한 컷을 남겨주는 배려를 하는 필자

전투가 끝나고 역시 3가지의 방법을 동원하여 적의 몸을 수색하는 리나. 결론은 한가지로 오래된 상을 얻게되는데 팔면 2000금을 얻게되니 무기 등을 살 때 돈이 부족하면 도구 점에 팔고 돈을 얻을 수 있다.

외전(2)- 변덕이 심한 그대를 위하여.

이번에는 정상적인 길을 선택하신 분들을 위한 외전공략이다. 정상적인 길로 들어서자마자 가우리가 하는 한마디는 플레이어를 울린다. 「어이, 리나? 길을 잘못 온 것 같아?」. 그 이후에 비주얼도 없이 등장하는 마의 일족들. 그리고 제르가디스가 없이 전투 시작! 뭐 그 다음 미션이 없는 점이 있지만 비주얼을 보아야 나중에 옵션에서 오마케 모드를 볼 수 있으니 세이브를 두 개로 나누어서 하나는 변두리로 가고 다른 하나의 세이브는 정상적인 길로 가자. 그렇게 하여 과연 무슨 이벤트가 일어나나 직접 확인을 하자. 다시 원점으로 돌아와 좃드와 에미리아는 일행들을 막아서는데 에미리아의 목적은 단 한 가지. 모스맨의 복수이다. 하지만 좃드가 지위가 더 높은 듯 에미리아는 좃드의 한마디에 아무말도 못한다. 좃드의 목적은 역시 목걸이인데 일행들에게 순순히 엘프꼬마를 넘기면 지금까지 있었던 일은 물 흘리듯 넘기고 자신들이 돈을 지불하겠다고 리나에게 강력한 유혹(?)을 한다. 리나에게 드라그·슬라이브보다 강력한 돈의 위력. 과연 여러분은 3가지의 선택 중에서 어떤 것을 선택할지. 첫 번째 선택을 하여 거절할 것인가(ことわる) 아니면 2번째 대사인 「사례금만 노린다」-(お禮だけもらう)를 해서 라크와 가우리의 신용도를 떨어트릴 것인지, 아니면 마지막 대사인 「라크를 넘겨준다」-(ラークをひきわたす)를 선택해서 파렴치한 인간으로 끝내 남을 것인지는 여러분의 선택이다.

※참고로 이 게임은 신용도라는 상태란은 없다.



헉! 리나에게 회심의 일격인 돈을 갚고 유혹이다니.

마도사협회

소니아 시티에 도착한 일행들은 우선은 여관에 가서 이야기를 하자고 하니 이동을 하여 여관으로 가자. 여관에서 말을 해보면 젤(제르가디스의 약칭)의 목적은 일행들과 같이 레자리암의 전설 때문이다. 그는 레자리암에 봉인되있는 마법인 "시간"에 관해서 장로에게 듣고 자신의 모습을 인간일 때로 돌리고자 하려는 것이다. "혼자서 행동하려고..?"라고 질문하는 리나에게 역시 앞일이 걱정되는 듯 코믹한 일면을 지으면서 같이 행동할 것을 간접적으로 나타내면서 라크에게 목걸이를 받았을 때에 들은 일이 없냐고 묻자 10년도 전에 들었다고 말한다. 잠깐, 그러면 라크의 "나

이는 몇살이지?" 라고 묻는 리나에게 올해로 정확히 26살이라고 쑥스럽다는 듯이 말하자 일행들은 경악을 한다(역시 엘프들은). 이제 마도사협회는 안가겠다는 젤을 뒤로 하고 마도사협회의 정보를 얻으러 광장으로 가보자. 광장에 한 소녀가 있는데 그녀에게 말을 걸면 마도사협회의 정보를 주는데 리나의 옷차림을 보고 마도사냐고 물어 본다. 그렇다고 하자 자신은 도구점을 하고 있는 메아리라고 하며 마도사협회의 일이 끝나는 대로 항구(港)로 와주기를 일방적으로 부탁하고 가버린다. 이제 마도사협회로 가 보자. 그곳에서 리나는 책을 찾는 것을 귀찮아하면서 책장을 발로 차는데 우연적인지 아니면 게임의 진행상 막히면 안되는 것인지는 몰라도 찾던 책이 책장에서 떨어진다. 마지막 페이지가 리나가 원하는 내용이지만 그 페이지는 무녀(일본말로는 무녀이고 중세 시대에서는 클레릭. 즉 성직자인 수녀를 뜻한다)만이 읽을 수 있다고 말한다. 그렇게 라크에게 친절히(?) 말해 주면서 결국 졸고 있는 가우리에게 화가 나서 마법을 사용해 버린다. 결국 조용해야 할 도서관에서 마법을 사용하여 소란을 피운 결과 쫓겨나게 된다. 쫓겨나면서 원하는 책을 들고와버린 리나는 나중에 돌려줄 것을 생각하고 우선은 아까 일방적으로 약속해 버린 소녀의 일을 생각해 내고 항구에 갈 것인지를 일행들과 생각하게 된다.


졸고 있는 가우리에게 분노폭발

외전(3)-가슴이 커지는 마법의 약!?

선택 중에서 위의 말을 골라 소녀와의 약속을 지키기로 한 일행들은 약속장소인 항구(港)로 향하게 된다. 이동을 하여 항구에 도착하면 항구 자체는 넓지만 라크의 머리 때문에 소녀가 금방 일행들을 찾게 된다. 그녀는 리나의 이름을 듣고 리나에게 부탁할 일이 있다고 하는데 리나가 자랑하는 마법인 드라그·슬레이브로 창고하나를 부숴 주었으면 하는 부탁이다. 리나는 소녀를 한 대 쥐어박으며 그런 일을 하면 마을이 소멸된다며 누구를 쫓기게 하고 싶냐고 하자 소녀자신은 괜찮다고 한다(이 오락은 사이코 인간이 너무 많다). 그러는 이유를 묻자 도적들이 물건을 훔쳐 갔다고 하기 때문이다. 리나는 경찰에게 부탁하라고 하지만 들여온 상품 중에 금지된 마법의 약이 있기 때문이라고 한다. 곧 반품(返品)할 예정이었는데 그전에 도둑을 맞았다면서 그 마법의 약이 만약 경찰에게 발각되면 자신은 이 마을에서 상점을 못하기 때문이라고 말한다. 라크가 약의 정체를 묻자 대표적인 것으로는 환각제라고 한다. 다이어트를 하기 위한 약과 가슴이 커지게 되는 약 등이라고 말하고 부탁한다고 말한다. 갑자기 말의 선택이 나오는데 3개 모두「가슴이 커지게 되는 약을 원한다」-(胸が大きくなる薬をほしい)들이니 아무거나 누르자. 리나는 사례금으로 약을 원하고 도적들의 아지트로 가게 된다. 리나는 라크를 먼저 돌려보내고 가우리와 둘이서 도적에게 말을 거는데 대사의 선택이 있다.

1. 남을 통해서 들어본다 -
(とおまわしに聞いて見る)
2. 직접 들어본다 -
(ストレートに聞いて見る)


모두 '가슴이 커지는 약을 원한다'로 선택



밑의 것을 하면 리나가 도적에게 공격마법을 먼저 사용한 후에 그 다음에 용건을 말한다(정말 상식이 안통하는 여자다).

지형이 안 좋으므로 드라그·슬라이브는 사용 못하니 2명이서 수십 명이 되는 도적들을 이겨야 한다. 도적들은 워낙 수가 많아서 방어력이 약한 리나에게는 강적들이다. 우선은 가우리를 이용하여 리나를 안전한 장소까지 이동시킨 후에 그곳에서 마법을 사용하여 가우리의 뒤를 봐주자.


좀 도적들이 많다

전투가 끝나면 소녀가 부탁한 빨간 나무상자를 얻게 된다. 아직 살아 있는 도적의 하나가 상자를 뺏으려고 하는데 그때 경찰이 와서 일행들은 달아나려고 하는데 라크가 파이어볼로 경찰을 쓰러트린다. 황당하게 쳐다보는 리나를 향해 자신은 리나라면 이렇게 했을 것같다고 이유를 말한다(리나보다 이런 방면으로 기질이 있다). 결국 소녀가 도망치는 장소를 가르쳐 줘서 무사히 빠져나온 일행은 소녀에게 약을 주고 소녀는 약을 가우리에게 준다. 리나는 그것은 자신이 사용한다고 말하는데 소녀가 말하기를 가슴이 커지는 약은 여자의 XX이(갑자기 무분별한 삭제) 커지는 것이 아니라 남자의 XX근육이 커지는 것이라면서 만약 리나가 사용한다면 몸의 라인이 무너져서 이영자같이 될 것이라고 충고하고 가버린다. 남자의 근육을 키우는 약이니 선택으로 가우리나 라그에게 줘서 공격력을 높여 주자.


가슴이 아니라 이 가슴이야??(뭔 말 이냐)

출현! 초 울트라 정의의 여자

이제 여관으로 돌아가서 아침이 될 때까지 잠이 들면(朝までおやすみ)이벤트가 일어나게 되는데 술집에서 아메리아와 합류할 일을 생각한다. 그때 마족인 에미리아가 등장하고 일행들은 밖에서 전투를 하게 된다. 그때 지붕 위에서 우렁찬 목소리가 들리는데 그녀가 바로 아메리아이다. 그녀는 정의를 위하여 마족을 물리치겠다면서 뛰어내리지만 말만큼 실력은 안 따르는 것 같다. 어쨌든 새로운 동료를 얻은 일행들은 에미리아와 전투에 들어가게 된다.


등장!! 그 이름은 건강한 아메리아

전투-적들 중에 새로운 괴물들이 눈에 띈다. B.데몬인데 체력이나 공격력의 모든 면에서 렛사 데몬보다 1단계 높은 괴물이다. 여기에서는 적들이 3마리정도씩 밀집해 있는데 그런 적들에게는 파이어볼이나 바스트 프레아같은 4방향 확산 마법으로 잠재우자. 아메리아는 체술에 자신 있다고 하지만 필자가 보기에는 마법이 상당히 강력하니 마법으로 싸워 나가자.


혼전이 예상된다

아메리아는 리나를 여관에서 보고 추적해 왔다고 하는데 방금 싸운 것은 누구냐고 묻는다(상대방도 모르면서 싸움을 왜 한 거지?). 아메리아는 무녀이기 때문에 책을 읽을 수 있을 거라 예상하고 책을 보여주지만 아메리아도 못 읽는다. 그녀는 사전이 있으면 가능하다고

하는데 다시 마도사협회에 가는 것은 곤란하므로 서로 가라고 미루는 일이 발생한다. 책이 세이룬의 책이기 때문에 세이룬(セイルーン)으로 가면 원본이 있을 거라 여기는 일행들은 마족의 목적과 에미리아와의 전투 중에 좃드가 북쪽에서 일행들을 기다리고 있다고 들었기 때문에 그를 물리칠 겸 세이룬으로 향하는 것으로 결정한다. 떠나기 전에 일행들은 빌린 책을 갖다 주고 사전을 빌리려고 하지만 사전이 없으므로 세이룬의 왕립도서관(王立圖書館)에 가서 원본을 볼 수밖에 없게 되었다.


이런 동료를 둔 리나의 심정은..??

세이룬으로 가는 길

세이룬으로 통하려면 여기에서는 바크랜드로 다시 가야만 한다. 바크랜드로 향하는 남쪽의 숲에서 이벤트가 발생하는데 외나무다리가 등장한다. 리나는 좋은 지형이라고 말하는데 라크가 그 이유를 묻자 그녀는 이런 곳이라면 반드시 도적이 나온다고 말하자마자 도적이 등장한다. 그러나 그 도적은 일행들을 보고 예술단인 줄 알고 통과시켜 준다고 하는데 아메리아가 정의의 편을 보고 광대라 여겨서 용서할 수 없다면서 싸움을 건다(어쨌든 싸우는 이유는 있다)


일행들은 세이룬으로 가기로 결정한다

전투 도적들과의 전투

외나무다리에서 일행들은 다리의 맨 가운데에 있고 적들은 다리의 위, 아래의 양쪽으로 일행을 포위한 형태이다. 밑의 적들은 리나


외나무 다리에서의 싸움

의 드라그 슬라이브로 단숨에 처치가 가능하고 위의 적들은 간단하게 스파링 상대겸 능력을 올리는 덤이라고 생각하고 싸우자. 원수는 외나무다리에서 만난다고 하지만 도적들은 절대로 만나서는 안되는 원수들을 만난 셈이다.

전투가 끝난 후에 리나는 도적들이 아무것도 갖고 있지 않자 허탈감에 빠지는데 라크가 도적들의 옷 사이에 묵직한 주머니를 발견하여 금화 800닢이라는 큰 건수를 올리게 된다. 예전에도 들렀던 바크랜드에 도착한 일행들. 라크는 이 부근에서 리나 들과 처음 만났다고 말하자 젤은 라크의 마을이 이 부근이라는 것을 생각하게 되어 라크의 마을로 한번 가 보자고 한다. 그런데 바크랜드의 바로 위의 마을이 좃드가 기다리고 있는 이젤센(イゼルセン)이라는 마을이다. 여기에서 선택을 해야 하는데 바크랜드를 나와서 마크의 고향인 마크웰즈(マークウェルズ)로 갈 것인지 아니면 좃드가 기다리고 있는 이젤센으로 갈 것인지를 선택하자. 마크웰즈는 어차피 불에 타서 폐허만이 존재하니 이젤센으로 가자(선택은 자유). 이젤센에 도착한 일행들은 우선은 좃드가 있다는 마을의 북서쪽 호수의 위치에 대해서 조사하기로 한다.

사람들하고 이야기를 하다 보면 밤중에 술집에서 정보를 듣는 것이 빠르다라고 말하니 우선은 여관에서 밤까지 머물도록 하자. 여관 중



갈곳의 선택을 하자

에 여자가 환영해 주는 집이 있는데 그 집에 들어가면 굉장히 어둡고 불길한 여관인데 그곳에서 밤까지 쉬고 술집으로 가서 사람하고 대화를 하자. 술집에서 사람하고 이야기하면 북서쪽으로 가는 길에 관해 듣게 되고 이제 다시 그 불길한 여관에 와서 자면 된다. 한밤중..리나와 같이 자는 아메리아는 무엇인가 이상한 소리를 듣게 되는데 곧바로 유령이 출현한다.

전투 유령과의 전투

간단한 방법이 있다. 성직자만의 기술인 호리 바스터. MP를 163이나 소비하므로 단 한번밖에 못 사용하지만 어차피 화면상의 적들은 모두 소멸시켜 주니 한번에 끝내도록 하자. 파워 업을 시키고 싶은 사람은 에르메키아 란스같은 집중 마법으로 한 놈씩 없애면서 깨나가자.


밤중에 유령이 출현한다

외전(4)-유령소동

다른 남자일행들은 리나들의 소동에 유령의 이야기를 듣고 내일 여관 주인인 소녀에게 묻기로 하자고 한다. 그녀에게 물어 보면 이런 일이 2~3개월 전부터 발생했고 유령들이 여자손님만을 노린다는 것이다. 그리고 어제는 좀비까지 나왔다는데 리나는 이 마을에 묘지가 있냐고 물어 보고 소녀가 없다고 하자 묘지도 없는데 좀비가 나오는 것은 부자연스럽다면서 이것은 사람의 소행이라면서 범인을 잡게 하루만 더 묵겠다고 말한다(이렇게 되기까지 계속 말을 걸고 한번 더 자면 됩니다). 하룻밤을 더 자면 밤중에 한사람의 움직임을 일행들은 눈치채고 추격하기 시작한다. 추격 중에 유령들의 군단이 출현하는데 이것은 젤과 라크가 맡기로 한다.

전투 유령들과의 전투

유령에게는 직접 공격력이 약하므로 마법으로 없애야 한다. 라·틸트B같은 전체주문을 사용하면 빨리 해결되지만 워낙 MP소비량이 많으므로 주의해서 쓰자. 특히 라크의 에르메키아·란스가 필요한데 공격을 당하면 마법을 모으는 시간이 걸리니 도망을 다니면서 마법력을 모우자. 적들의 수가 많으니 잘 피해 다니면서 공격을 하자.


적의 수가 많다

범인을 추격한 끝에 따라잡게 되는데 성직자가 범인이었다. 리나는 이 성직자가 유령소동을 일으켜서 집값을 떨어뜨린 다음에 싸게 사려는 계획으로 알지만 그는 단순한 엿보기를 좋아하는 치한이었다. 성직자는 자신의 정체가 탄로 나면 안된다면서 싸움을 건다.

전투 치한 성직자와의 전투

역시 유령들이 자코로 출현은 한다. 호리·바스타 한방에 적들을 전멸시킨 후에 파워업 크리스탈을 얻은 후에 치한은 천천히 물리치자. 단 한방에 사라져 버린다. 결국 한 치한으로 인한 사건은 끝을 맺고 일행들은 사례금으로 금 30닢을 얻게 된다.


이것이 호리·바스터의 위력이다

좃드와의 대결

이제 밖을 나가서 북쪽을 향하여


집을 탐색

전진하자. 숲속에서 이벤트가 발생하는데 북쪽의 숲이 좃드가 있는 장소이다. 주변을 탐색한 일행들은 집을 발견하고 그곳을 탐색할 때에 좃드가 등장하게 된다. 이젠 결전이다.

전투 좃드와의 전투

정말 대책없이 어려운 곳이다. 다른 조무라기들은 워낙 수가 많아서 시간이 걸린다고 하지만 좃드는 정말로 강하다. 리나의 드라그·슬레이브만이 그에게 정확한 타격을 입힐 수가 있고 다른 강력한 마법인 라·틸트같은 고위마법은 어지간하면 다 피해버린다. 힘들더라도 가우리의 직접공격과 리나를 잘 이용해서 클리어하는 수밖에 없다. MP가 부족할 수가 있는데 한 턴에 자세히 보면 MP가 1씩 회복될 것이다. 만약 다른 일행들의 공격으로는 좃드에게 타격을 못 입힐 때에는 리나가 턴을 넘기면서 MP를 회복하여 드라그를 사용할 수밖에 없다.


좀 힘든 미션이다

세계 정복을 꿈꾸는 가레프 등장!

일행들은 좃드를 물리치고 세이룬의 국경지대에 도착하게 된다. 리나는 아메리아를 끌고 가버리고 리나를 기다리던 젤과 가우리도 리나를 보고 오겠다고 말하며 가버리고 라크만이 일행들을 기다리고 있게 된다. 그때 한 남자가 나타나는데 그는 자신의 이름을 가레프(ガレフ)라고 밝히고 이런 장소에 엘프의 아이가 있는 것을 신기하게 여긴다. 그는 라크에게 운이 좋다고 말하고 자신이 지금 조직한 짜인이라는 조직의 1호 멤버로 써주겠다고 말하는데 라크는 세일즈맨으로 착각하고 그런 것은 여행 때문에 안하겠다고 말한다. 그때 가레프가 라크가 하고 있는 목걸이가 레자리암의 목걸이라는 것을 알고 목걸이의 뒤에 있는 글자를 보라고 말을 하는데 라크는 몰랐던 비밀이라 생각하고 잠시 꺼낸 사이에 가레프가 훔쳐 달아나 버린다. 가레프를 추격하지만 그는 렛사·데몬들을 소환하여 라크를 막는다. 라크의 위험을 느낀 가우리와 젤이 도와준다.


가라프는 목걸이를 훔친다

전투 렛사·데몬과의 전투

가레프가 소환한 렛사·데몬 들과의 전투이다. 완전히 적들이 3면으로 포위한 형식인데 만약 적들이 렛사·데몬이 아닌 한단계라도 강한 적들이라면 좀 어려운 스테이지였을 것이다. 렛사·데몬쯤은 이제 적도 아니니 알아서 상대해 주자.

아메리아의 왕녀라는 지위를 이용하여 실컷 배불리 먹은 리나는 라크가 목걸이를 도둑맞은 사실을 듣고 자세한 이야기를 듣기 위하여 국경경비소(館所)안으로 들어가서 이야기하자고 한다. 리나는 가레프의 이야기를 듣고 그 아저씨가 다시 세계 정복을 꿈꾸는 사실을 생각하는데 아메리아는 그런 악의 조직이 활개 치는 것을 못 두고 보겠다며 경비를 불러서 악의 조직인 짜인의 정보를 모으라고 명령한다. 이제 이곳에 오면 가레프의 움직임을 들을 수 있고 이제 정보를 모으면서 가레프를 추격해야 한다.


3면으로 포위해 온다


술집에서 할머니에게 점을 듣자

이젤센으로 돌아갈 것인지 프리그란트(フリーグラント)로 갈 것인지 결정하자. 역시 돌아가는 것보다는 새로운 곳으로 가는 것이 나으니 프리그란트로 가자. 이제부터 시장(市長)이나 건물들을 모두 들리면서 가레프의 정보(ガレフの話を聞いてみる)를 사람들에게 듣자. 역시 사람들은 잘 모르니 밤의 정보를 들어야하므로 여관에서 밤까지만 자고 술집으로 가자. 술집에서는 할머니를 만나게 되는데 자신을 점술사라면서 라크를 보고 엘프소년이 곤란한 일을 점쳐 주겠다고 말한다. 사정(事情)을 설명하면 점을 쳐주는데 남쪽이라고 알려준다.

이제 마을의 밖으로 나가서 새로운 마을인 큐작크(キューザック)방면의 길로 떠나자. 이곳에서도 정보를 모으는데 역시 밤에 술집으로 가보자. 술집에는 호모(?)가 한명 있는데 그에게 소문으로만 들은 정보를 얻을 수 있다. 이제는 점술사 할머니가 가르쳐준 남쪽이라는 단서를 찾아 이젤센으로 향하자. 이젤센에서 예전에 묵었던 유령여관에 가면 그녀의 집에서 가레프가 묵었다는 것을 알게 되고 행선지가 세이룬이라는 것을 알게 된다. 다시 세이룬으로 향하자. 세이룬으로 향하는 길에 반어인(半魚人)들이 출현한다.


이젤센에서 강력한 정보를 듣게 되고

전투 반어인들과의 싸움

진짜 렛사 데몬 들보다 허약한 적들을 꼽으라면 이것들을 꼽고 싶다. 적같지도 않으니 빨리 물리쳐 버리자.


드디어 가레프를 발견하지만

가레프 추적

전투가 끝나면 이제 세이룬의 국경지대로 가게 되는데 그곳에서 그렇게도 찾던 가레프를 만나게 된다. 가레프는 다시 렛사 데몬들을 풀어 버리고 가버린다.

전투 렛사·데몬과의 전투

드라그 슬레이브 한방에 적의 95%가 죽게 되는 이상한 지형이다. 가레프의 이벤트는 굉장히 전투가 많으니 이제부터가 시작이다. 가레프는 달아나는 실력만은 초일류다.

관소에 세워 놓은 임시 정보소에서 가레프의 움직임이 판명되었는데 그는 프리그란트로 향한다는 것이다. 급히 프리그란트로 간 일행들은 입구에 들어서자마자 한 검사의 저지를 받게 되는데 그는 일행 중에 니나를 보고 니나가 맞냐고 물어 본다.

1. 그렇다라고 답한다 -

시나리오 공략

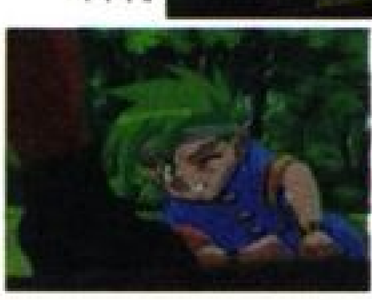
목걸이의 비밀

식당에서 리나는 일거리를 찾고 있을 때에 나가가 등장한다. 그녀는 이런 장소에 있는 리나를 몹시 반가워하는데 그녀 역시 일거리가 없는 관계로 리나에게 붙게 된다. 리나의 밥들인 도적들을 찾아서 물리치고 물건을 훔치면 되지만 요즘은 도적들이 몰래 행동하기 때문에 쉽지 않은 모양. 이동을 하여 길거리(表通)로 나가면 나가가 밤이 될 때를 기다려서 술집으로 가보자고 제의를 한다. 우선은 여관(宿室)으로 이동하여 잠을 밤까지만(夜になるまで休む) 자도록 하자. 밤이 되면 갈 수 있는 곳이 한군데 생기는데 그곳이 술집(酒室)이다. 정면에 머리가 벗겨진 아저씨에게 말을 걸면 밑에 일에(任事)관한 말이 있는데 그에게 일에 관해 물으면 마도사(魔道士)냐고 질문할 것이다. 위에 그렇다(そうだけど)라고 답변하면 서쪽에 있는 바크랜드(バークランド)라는 곳에 가면 뭔가가 있을 것이라고 말해준다. 이젠 목표가 생겼으니 마을을 나가서 바크랜드로 향하자. 바크랜드로 향하는 숲속의 길에 한 엘크소년이 마족(魔族)들에게 당하는 것을 목격한 일행은 그를 돕기로 한다. 엘크소년의 기습에 당한 마족의 대장 한 명은 물러가고 모스맨이라는 마족과 대결하게 된다.


나가의 등장


술집에서 정보를 듣자


터무니없이 처박히네


엘프소년을 구해주자

전투 모스맨과의 전투

우선은 첫 번째 전투인 만큼 전투의 흐름을 익히는데 주력하자. 처음에는 일행들 모두가 오토전투 설정으로 되있을 것이다. 자신이 움직이려면 AI를 풀고 이동이나 공격 등을 알아보자. 처음에 그냥 전투시작을 선택해 버리면 리나가 적 전체공격주문인 드라그 슬레이브를 그냥 사용해 버릴 것이다. 이 드라그 슬레이브는 위력이나 범위가 위낙 광장하여 앞으로 제일 많이 사용하게 될 마법이다. 적들의 조무래기인 렛사 데몬들은 간단한 마법만으로도 죽지만 우선은 상황이 엘크소년이 포위가 되어 있어서 그를 미리 빼내 오면 엘크소년의 마법으로도 적들을 간단히 요리할 수 있다. 문제는 대장인 모스맨. 검실력이 일류인 가우리도 그에게 1의 데미지밖에 못 주는데 적들이 마족들이라서 인간이 만든 무기는 안 통하는 것이다. 그러니 나가나 리나만이 타격을 줄 수 있는데 리나의 마법 중에서 드라그 슬라이브는 마족에게도 통하는 마법이니 그것을 잘 이용하여 끝을 맺자. 주의할 것은 마법 중에 화염계주문 등은 모스맨에게는 안 통하니 모스맨에게는 마족에게 데미지가 통하는 마법만을 사용하자.


첫전투이니 방법을 익히자

엘프의 전설

전투가 끝나고 구출된 엘프소년은 자신을 라크라고 말한다. 우선 일행들은 아까의 마족들이 다시 추격하면 곤란하니 목적지인 바크랜드로 가자고 한다. 바크랜드로 가면 일행들은 우선 라크를 알기 위하여 여관에서 얘기하자고 한다. 우선은 여관으로 이동을 하자. 여관에서 라크의 얘기를 듣게 되는데 평화로운 요정들의 마을에 마족들이 처들어와서 여동생의 도움으로 라크만이 무사하게 빠져나온 것인데 마족들은 엘프의 전설인 레자리암 성에 들어가는 열쇠인 목걸이를 노리는 것같다고 한다. 라크는 자신이 하고 있는 목걸이의 내막을 알려주며 이것을 더욱 자세히 알기 위해 그람스톡크(グラムストック)라는 마을에 있는 아저씨를 찾아가겠다고 한다. 리나는 그런 라크를 자신들이 안전하게 보호해 주겠다고 하자 라크는 돈도 없는 자신을 보호해 주는 것에 대해 감격한다.

그날 저녁. 가우리는 리나가 돈도 안되는 일에 리나가 끼여드는 것을 괴상히 여기는데 리나는 레자리암의 전설은 진짜라며 그 안의 보물들은 모두 자신이 갖겠다고 좋아한다. 그리고 옆에서 같이 좋아하는 나가에게는 여기의 숙박비는 모두 자신이 내니 보물의 8할은 자신의 것이라고 못을 밖아 놓는다. 다음 날 아침. 일행들은 출발하는데 나가가 사라졌다. 괴상하게 여기는 라크를 뒤로하고 리나는 없는 쪽이 낫다며 출발하자고 한다. 이제 마을을 돌아다니면서 정보를 모으자. 변두리(裏通り)로 가서 사람에게 말을 걸면 일행들을 보고 곡예단으로 착각하고 자신이 보았던 신기한 사람들의 인상착의를 말해주는데 가면을 쓴 거구의 남자와 자주색 망토를 걸치고 호호 호호~를 연발하는 여자를 술집에서 보았다고 말해 준다. 그녀는 나가가 분명한데. 그녀와 같이 있는 거구의 남자의 정체는?

이젠 마을을 나가서 그람스톡크로 향하자. 마을로 가는 숲에서 다시 적들이 출현하는데 모스맨이 가면을 쓰고 출현한다. 그는 완벽한 변장을 했다고 생각하는데 리나가 간파하자 상당한 충격을 받는다. 그러자 그는 리나 일행의 동료를 포섭했다고 하며 부르는데 등장한 인물은 역시 나가이다. 그녀는 아이들을 괴롭힌다는 악당을 물리치기 위해 손을 맺었다지만 역시 모스맨이 준 금화 200냥이 탐이 나서 동료가 된 것이다. 이젠 나가하고 한판 대결이다.


이 변장에 가우리와 나가는 속는다

전투 모스맨과의 대결(2)

모스맨과의 두 번째 대결이다. 이제는 첫 번의 전투로 인하여 제법 전투에 익숙해졌다고 본다. 이번에 어려운 점은 나가가 적이기 때문에 나가의 마법을 주의해야 한다. 나가의 슬립마법은 동료들을 모두 잠재우니 나가의 주위에서 멀리 떨어지든가 가우리를 사용하여 나가를 먼저 물리치자. 라크의 유일하게 공격력이 높은 마법인 에르메키아·란스는 보스인 모스맨에게는 효과가 없으니 주위에 있는 적 조무라기들만을 집중적으로 공격하자. 처음의 전투와 마찬가지로 모스맨에게는 리나의 마법밖에 안 통하니 MP를 주의하면서 싸우자.


나가의 슬립마법을 주의하자

목걸이의 비밀

전투가 종료 후에 리나는 나가를 리카바리로 회복해 주는데 나가는 곧바로 달아나 버린다. 리나는 모스맨이라는 귀찮은 마족도 물리쳤고 방금의 사건으로 나가도 당분간

(そうだと答える)
2. 틀리다고 답한다 -
(ちがうと答える)
3. 세게 때려 물리친다 -
(なぐり倒す)

이 놈은 가라프가 고용한 용병으로 리나를 물리치면 금화5000닢을 받기로 했다는 것이다.


일행들을 저지하는 용병

전투 용병과의 싸움

적들의 수가 굉장히 많다. 이제부터는 싫건 좋건 이 용병과의 전투가 굉장히 많으니 힘들 것을 각오하자. 용병들은 렛사 데몬보다 한 단계 능력이 낮으니 오토전투로 해 놓아도 금방 해결될 것이다.

아메리아가 잡은 용병을 훈계하고 놓아주는 바람에 가라프의 위치를 모르게 된 일행들. 이제는 마을 외각지역(町外れ)으로 가보면 다시 금화5000닢을 외치는 용병이 출현한다. 다시 그와 전투를 하자.

적들은 아래쪽 방향만을 제외하고는 리나일행들을 포위한 상태이다. 마찬가지로 적들의 능력이 낮아서 상대가 안되니 오토전투로 해 놓자(오토전투의 주의할 점은 일행중에서 마법의 위치를 잘못 쏘아서 일행이 전멸 당할 위기가 있으니 그것만을 주의하자).


용병과의 전투는 지겨울 정도다.

이제 시장(市長)으로 가면 이번에는 마법사 용병이 덤벼든다.

전투-마법사 용병과의 전투는 그래도 좀 고전이 예상된다. 위에서부터 설명을 안 했지만 마을에서는 지형상 드라그 슬레이브의 사용이 안된다. 그러니 적들을 죽일 때에는 2명씩 밀집된 지역에다 파이어볼이나 바스트 프레아를 사용하는 것이 가장 최고의 방법이다. 이번에는 좌, 우가 너무 비좁아서 적들하고 굉장히 맞붙어서 전투를 해야하니 방어력이 약한 리나나 라크는 주의하자.

마법사 용병을 추궁한 결과 가레프의 위치는 마을의 장노가 알고 있다는 정보를 얻게 된다. 이제 이동을 통하여 촌장(町長)의 집으로 가자. 아메리아는 세이룬 성왕국(聖王國)의 마을을 통치하는 자가 악의 편이 된 것을 용서할 수 없다고 벼른다. 집에 들어가자마자 떠들어대는 아메리아를 진정시키고(?) 가레프를 물어 본 일행들은 그가 집을 빌리러 이곳에 왔었다는 사실을 듣게 된다. 마을 안에는 그의 조건에 맞는 집이 없고 큐작크의 북쪽 숲에 그와 조건이 맞는 집이 있어서 그곳을 소개해 주었다는 것이다. 이제 마을 밖으로 나가 큐작크로 향하자. 큐작크로 향하던 도중 큐작크의 서쪽에서 다시 용병이 나오므로 전투는 시작된다.


장로는 가라프가 집을 빌리러 왔었다고 말한다

휴~이것으로 세 번째이니 자코로서 이 정도면 성공한 케이스이다. 이번에는 완전히 4면으로 포위되어 있으니 한쪽 면을 집중적으로 공격하여 그곳으로 라크나 리나를 피신시키고 마법공격을 가하여 끝내자. 그는 전투에서 패하자 수행의 부족이라면서 떠나간다.

야망의 종결

큐작크에 도착하면 광장으로 가자. 광장에서 다시 마법사 용병이 출현한다. 마법사는 모든 것이 리나의 탓이라면서 마도사라면 알 듯이 마법을 연구하는 데는 엄청난 연구비가 든다면서 순순히 잡혀주면 된다면서 싸움을 걸어온다.


휴, 또 만남이다.

전투 마법사와의 전투

이번에도 아까와 마찬가지로 4면으로 포위가 되어 있다. 적들은 조금씩 포위망을 좁혀오고 일행들은 포위되서 혼전(混戰)을 치루기 전에 한쪽을 뚫자.

마법사는 빠른 속력으로 달아나고 가레프의 정보를 모을 겸 다시 밤중의 술집으로 가보자. 그 호모에게 가레프의 정보를 듣는데 북쪽으로 호수가 있는데 그 안쪽인 숲의 안에 집이 있다는 정보를 듣게 된다. 이제 마을 밖으로 나가서 그곳으로 가보자.

큐작크의 북쪽의 호수에서 다시 마법사가 출현하는데 리나가 그만 나오라고 하자 이번으로 자신도 끝내고 싶다는 것이다. 마지막 대결을 펼치자.


호수에서 마법사와 마지막 대결을

전투-이번에는 마을이 아니므로 드라그·슬레이브를 사용하는 일이 가능하다. 드라그 슬레이브를 사용하면 다리의 적들만 살아남고 건너편의 적들은 전멸이니 그 다음의 잔당들을 해치우자.

이제 숲안으로 들어가자. 숲에는 갈라지는 길이 있는데 계속 가다 보면 집이 나오게 된다. 오른쪽으로만 가도 나오기는 하지만 다른 길을 알고 싶은 분들은 기록을 2개로 나누어서 탐험을 해보자. 드디어 악의 비밀기지가 출현하고 안으로 들어가자마자 적들을 만나게 된다.


숲을 지나 비밀기지 출현

전투 - 리빙메일

굉장히 골치 아픈 곳이다. 워낙 좁은 지역이어서 순식간에 적들에게 포위를 당할 확률이 높다. 이것들은 유령기사이기는 하지만 호리·브레스는 안 통하므로 사용하지 말고 오른쪽이 가장 넓으니 가우리를 재빨리 그쪽으로 보내서 길을 뚫도록 하자. 적들에게는 마법중에서 리나의 브람·브레이저같은 한점으로 집중해서 공격하는 마법이 잘 통하니 잘 이용하자.


너무 좁으니 포위되지 않게를 주의하자

이제 길이 또 나뉘는데 2층으로 갈 것인가(2階に上がってみる), 아니면 안쪽의 문으로 갈 것인가(奥のドアへ行く)를 결정해야한다. 2층보다는 밑의 안쪽의 문으로 가자. 안쪽의 문은 식당인데 이곳에서 다시 리빙메일과 싸우게 된다.

전투 - 리빙메일과의 전투

이번에는 넓기는 하지만 일행들이 몇 팀으로 나뉘어져 있다. 오른쪽으

SEGA SATURN



천천히 적들의 접근을 저지하면서 싸워나가자

로는 리나와 가우리가 있고 가장 위에 적들과 가장 가까운 위치에는 젤이 있고 왼쪽에는 라크와 아메리아가 포진해있다. 천천히 그 자리에서 마법을 모우고 접근하는 적들을 물리쳐도 된다. 너무 힘들 것같으면 포위를 뚫고 일행들이 모여 힘을 합쳐 물리치는 방법도 있다.

다시 중앙(中庭)정원으로 나가면 리빙메일과의 전투가 기다리고 있다.

전투 – 리빙메일

이번에는 그래도 전투가 가장 쉽다. 넓은 지역이어서 접근해 오는 느린 적들에게 마법만을 사용하면 이길 것이다.

처음에 오는 길이 틀렸을 것이라고 생각하는 일행들. 드디어 다시 숲속의 길로 접어들게 되면서 가레프의 진짜로 숨겨진 집이 모습을 드러낸다. 정말로 허름한 집인데 이곳에서 가난하지만 야망에 불타고 있는 남자와 마지막 승부를 내게된다.



드디어 가레프와의 대결이다

전투 – 가레프

야망에 불타는 만큼 절대 악자인 가레프. 이렇게 일행들을 고생시켜 놓은 만큼 너무 허무하게 끝을 맺는다. 그가 소환한 렛사 데몬은 드라그 슬레이브가 해결할 테니 한번에 해결해 버리자.



고생시킨 것에 비례해 너무 약한 싸움이다.

셀필의 등장

다시 세이룬으로 온 일행들은 마족들의 목적을 연구하기 위하여 세이룬 왕립도서관으로 향하게 된다. 그곳으로 들어가는 도중 셀필을 만나게 되는데 그녀도 무녀이므로 책의 해석이 가능하게 된다. 책을 보고 나온 일행들은 길을 걷는 도중 이상한 느낌을 받게 되는데 곧바로 일행들의 주변에 결계가 쳐지게 된다.



셀필의 등장

전투 마족들과의 전투

결계가 갑자기 쳐지면서 일행들만이 적들에게 갇히게 된다. 결계가 있으므로 마을 안에서 드라그·슬레이브를 사용해도 상관이 없다. 이번 적들은 3마리씩 짝을 지어서 포진하고 있다. 위의 적들은 드라그·슬레이브로 간단하게 요리가 되고 좌, 우 3마리씩의 적들은 젤이나 라크의 파이어볼로 끝내 버리자.

비주얼에서 실필이 말한 여관으로 가게 되는데 그곳에서 실필이 라크의 선조중에 역사학자가 있는 것을 물어 보는데 그 구조는 라크의 선조가 만들었다는 것이다. 그녀가 알아낸 레자리암의 마법은 이러하다. 레자리암에 봉인되어 있는 것은 마법이 아니고 마법을 이용했던 일종의 장치같다는 것이다. 레자리암은 2개의 장치가 있는데 하나는 하나의 과거를 영상화하여 실현시키는 장치이고 다른 하나는 제어를 목적으로 사용한 것같다는 것이다. 목걸이는 그 두 개의 장치를 움직이게 하는 열쇠같다는 것이다. 마족들이 노리는 것은 그 영상화 기계인 것 같은데 실필이 알아낸 바에 의하여 존재자체가 정신체(精神)의 순마족(純魔族)을 과거로부터 이동시킬 수 있다는 것이다. 그러면 과거하고는 상관없이 현재를 바꿀 수 있는데 실필이 아무리 추측해 보아도 마족이 노리는 것은 단 한가지. 마족의 왕인 샤브라니구도(シャブラニグド)의 소환밖에는 추측이 안된다는 것이다. 일행들은 놀라지만 목걸이로 봉인을 해결하지 않는 한은 걱정 없으니 한숨들을 놓는다. 실필은 가우리가 걱정이 되기 때문에 자신도 여행을 같이 가자고 한다. 이제 마을을 둘러본 후에 레자리암을 향해 가자.

레자리암으로 가는 길

랄티크 왕국(ラルティーク王國)의 국경(國境). 레자리암이 있는 곳이다. 실필이 지금까지 여행하면서 마족이 그 목걸이를 노리러 안 왔냐고 물어보자 리나는 그런 말을 갑자기 하면 마족이 당연히 나오게 되어 있다고 조용하라고 한다. 그때 뭔가가 등장하는데 예전의 그 지겨운 용병이 아닌가.? 일행들은 이제 가레프도 없으니 금화5000닢은 못 받는데도 왜 나왔냐고 물으니 그는 그것이 목적이 아니라 자신이 떠나면서 한 수행의 결과를 보여주겠다면서 싸움을 걸어온다.



지겹다.. 지겨워

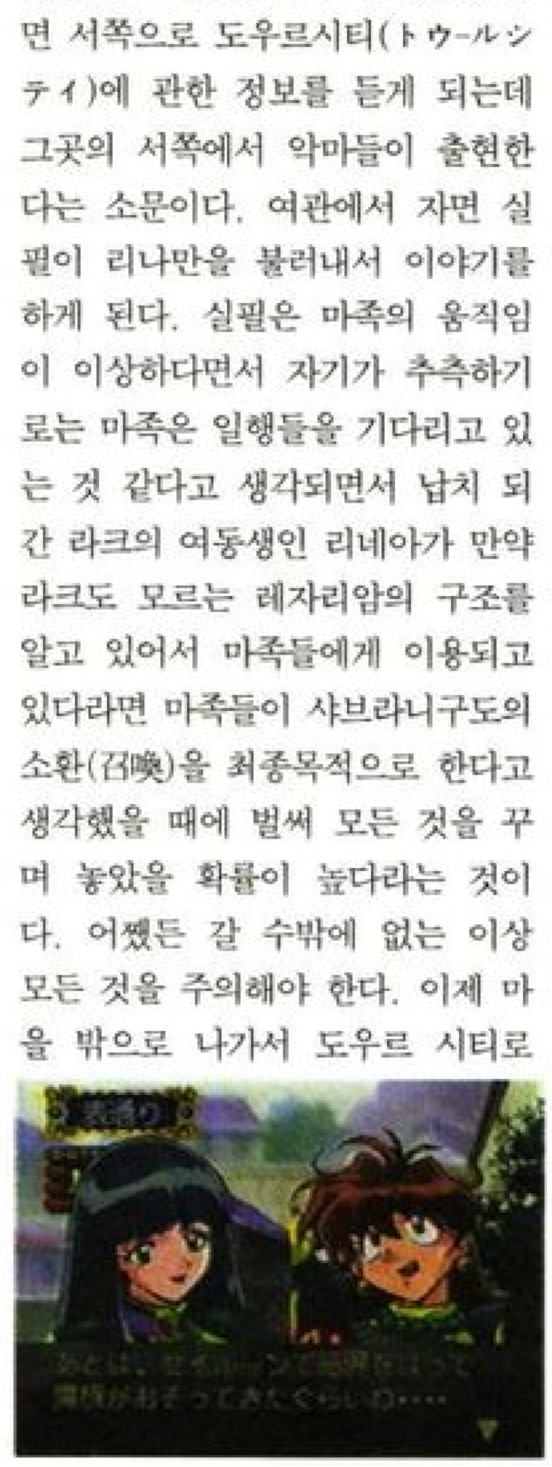
전투 용병과의 전투

이 지역은 장난이다. "게임도 아니다"라고 여길 정도로 왜 존재하는지 이해가 안가는 지역이다. 드레그 슬레이브를 위로 한번만 사용하면 적이 단 3명밖에 안 남기 때문이다. 단 파워업 크리스탈은 많이 남기니 그것을 재빨리 줍자.



단 한방에 이 정도라면 좀 심하다

용병을 경찰에게 넘기고 계속 길을 가는 일행들은 산부르그(サンブルグ)라는 지역에 도착하게 된다. 이곳은 잠시의 휴식지역이니 여기의 도구점에서 방어구를 새로이 장비하자. 여관에 가서 이야기를 하면 서쪽으로 도우르시티(トゥールシティ)에 관한 정보를 듣게 되는데 그곳의 서쪽에서 악마들이 출현한다는 소문이다. 여관에서 자면 실필이 리나만을 불러내서 이야기를 하게 된다. 실필은 마족의 움직임이 이상하다면서 자기가 추측하기로는 마족은 일행들을 기다리고 있는 것 같다고 생각되면서 납치 되간 라크의 여동생인 리네아가 만약 라크도 모르는 레자리암의 구조를 알고 있어서 마족들에게 이용되고 있다라면 마족들이 샤브라니구도의 소환(召喚)을 최종목적으로 한다고 생각했을 때에 벌써 모든 것을 꾸며 놓았을 확률이 높다라는 것이다. 어쨌든 갈 수밖에 없는 이상 모든 것을 주의해야 한다. 이제 마을 밖으로 나가서 도우르 시티로



마족들의 선수치는 계획을 말하는 리나와 실필

향하자. 도우르 시티로 가는 도중의 숲길. 그곳에서 의문의 방문자가 출현하는데 예전의 치한 성직자이다. 그는 리나에게 복수하기 위하여 이곳에서 잠복하고 있던 것인데 이 지형은 자신의 특기를 사용할 수 있는 지형이라면서 마법을 사용한다.

전투-지하 성직자와의 대결

그가 특기로 하는 기술. 그것은 바로 고렘을 소환하는 것이었다. 하지만 이 게임은 녀석을 끝까지 안밀어주는지 성직자하고 고렘들은 바로 드라그 슬레이브를 맞아 보고 싶다는 위치에 있는 것이 아닌가. 위의 유령들은 실필이나 아메리아의 호리 바스터로 끝장을 내면 된다.



고렘은 강하지만 위치가 안좋다

전투를 승리로 이끌고 토우르 시티에 도착한 일행들. 이곳에서 잠시 정보를 듣고 길을 떠나자. 별 도움은 안되는 지역이다. 다만 레자리암으로 가기전 술집이나 들려서 무엇인가를 먹고 회복하는 수준의 마을이다. 여관의 밤중. 일행들은 라크의 마을을 습격한 남은 마족에 대해서 묻는데 포그(フォッグ)라는 녹색머리의 아저씨만이 남았다고 라크가 기억해 낸다. 레자리암에서 마족들에게 취할 방법으로는 아메리아의 정의를 위하는 자라면 정정당당히 적에게 쳐들어가



정의를 위하는 자라면 정면에서 정정당당히 싸워야 하는 것이야

정면으로 부수고 리네아를 구출하는 것으로 결정이 난다. 이제 최후의 결전이다.

최후의 결전

일행들은 목걸이의 힘으로 레자리암의 안으로 들어가게 된다. 안으로 들어간 일행들은 그 안에서 하나남은 마족인 포그를 만나게 되는데 그는 마법의 힘으로 라크의 목걸이를 빼앗아 마병(魔兵)하나에게 넘겨준 후 디온님에게 넘겨주라고 한다. 아직 원흉이 남아 있는 모양이다. 포그는 리네아의 힘으로 사신의 부활은 현실로 다가오고 결계를 쳐서 일행들과의 결전에 들어간다.



목걸이의 힘으로 안으로 들어가게 되고

전투 포그와의 전투

그렇게 어려운 곳은 아니다. 우선 드라그·슬레이브로 정면의 포그한테도 충격을 줄 수 있고 마병들의 반이상에게 타격을 줄 수 있다. 그리고 새로이 들어온 동료인 실필도 드라그·슬레이브를 사용가능하므로 어쩌면 굉장히 쉽게 끝날 수도 있다. 적들도 강력한 적들로만 구성이 되있으므로 간단히 끝나지는 않겠지만 사신의 부활을 저지하기 위해서 반드시 거쳐야 할 관문이다.

포그를 물리치면 레자리암이 무



포그와의 전투



사신의 부활을 저지했다

너지고 옆의 바닷가에서 하나의 성이 떠오른다. 뒤로는 적들의 대군단이 일행들을 포위해 오는데 일행들은 라크와 니나에게 뒤를 부탁한다면서 적들의 대군단을 향해서 몸을 날리기 시작한다. 사신의 부활로 인하여 시간이 다급한 것을 느낀 니나는 라크를 데리고 떠있는 성(浮游城)으로 향하기 시작한다. 도착하자마자 양갈래길이 나오는데 라크의 의견에 따라 오른쪽 길로 가기로 한다. 길을 걷던 리나가 갑자기 언짢은 표정을 지으면서 파이어볼을 기둥에다 사용하는데 기둥이 부서지면서 나가가 등장한다. 기둥은 나가가 잠복하고 있는 기둥이었다. 나가는 레자리암의 보물을 노리기 위하여 역시 몰래 잠복한 것인데 어쨌든 말은 나중에 하기로 하고 디온이 있는 장소로 가게 된다. 디온은 벌써 사신 부활의 준비를 마치고 쓸모없게 된 리네아를 일행들에게 돌려주고 사신을 부활시킨다. 사신 샤브라니구도는 정말로 거대한 괴물이다. 리나가 프레아·아로를 먹이지만 효과가 없는데 그때 정신을 차린 리네아가 부활을 저지하려면 위의 얼음기둥을 부수라고 하여 나가와 리나가 힘을 합하여 사신의 부활을 막아버린다. 이제 야망이 무너진 디온과의 싸움이 시작된다.

전투 디온과의 전투

최후의 미션이다. 디온의 체력은 2000. 드라그·슬레이브를 2번은 맞추어야 한다는 계산이 나온다. 우선은 리나와 나가를 뒤로 포진시키고 라크로 몇턴을 벌어 주어야 한다. 드라그·슬레이브라면 우선은 앞에 있는 적들은 물리칠 수 있고 그 다음은 다가오는 적들은 라크가 버텨 주어야 한다. 그 다음에 다시 리나의 드라그·슬레이브와 나가의 최고주문인 다이나스트·브레스를 명중시키다 보면 디온도 무너지게 된다. 역시 마족에게 통하는 최고급 주문을 아끼지 말고 퍼붓자.



디온과의 싸움

디온이 무너지면 리나는 이제부터 보물을 차지할 생각에 젖어서 행복해 하지만 성이 갑자기 흔들리기 시작한다. 성이 무너지는 것인데 리나와 나가는 보물을 포기 못한다고 계속 전진하려고 하는데 라크가 목숨과 보물중 어느 것이 중요하냐면서 빨리 나가자고 하자 씨도 안먹히는지 역시 목숨보다는 보물이 중요하다면서 계속 가려다가 땅이 무너져서 결국은 탈출하게 된다. 리나는 보물대신 사례로 리네아가 하고 있던 목걸이를 받게되고 마족들과의 대군단과 싸우던 일행들도 리나에게 달려오면서 무사함을 알리면서 이 이야기는 막을 내리게 된다.







나도 왕자가 될 수 있다!

넥스트 킹 - 사랑의 천년왕국

이 게임은 우선 참신함에 높은 점수를 줄 수 있는데 보드 게임과 연애 시뮬레이션을 결합시킨 형태로 전투에서부터 이동이나 호감도의 증가까지 전부 주사위로 행해진다.

오프닝의 노래와 연출도 뛰어나고 깨끗한 동영상과 많은 이벤트, 일류 성우진들도 게임의 완성도를 높이는데 한몫을 한다. 반다이의 작품인 만큼 애니메이션화도 기대해 볼만하다.

■제작사: 반다이
■장르: 시뮬레이션
■발매일: 6월 27일
■발매가: 6,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★
스토리	★★★
연출성	★★★★
사운드	★★★
소장성	★★★★

캐릭터 소개

카모밀(カモミール)그룹 : D



프로필
나이 : 18 / 생일 : 3. 7
HEIGHT : 160cm / B78 · W55 · H78
혈액형 : B

대마도사 마죠람의 손녀로 고대 마법의 연구에 몰두하고 있다. 그렇기 때문에 항상 실험에 사용할 몰모트를 찾고 있다. 소문에 의하면 자신이 여성같이 되기 위한 약을 연구를 하고 있다고 하는데……..
CV : 토유마유키(冬馬由美) (대표작 - 신 슈퍼 로봇대전의 '아야 · 고바야시'.
수행 패러미터 : 지식(知識)

♥이벤트는…
1월 28일 마죠람의 관, 2월 4일 사보리의 광산, 3월 25일 마죠람의 관 등.

캐러웨이(キャラウェイ) 그룹 : A B



옛날 부친이 타도한 몬스터에 의해서 태어날 때부터 가면을 쓰게 되었다. 그 일로 인해서 인생을 비관하고 몇번 자살미수가 있었던 것같다.
CV : 가치나마 마사코(勝生眞砂子) (대표작 - 아스카 120%의 '신도 타마키', 기동전사Z건담의 '레코아')

프로필
나이 : 19 / 생일 : 2. 20
HEIGHT : 170cm / B88 · W60 · H90
혈액형 : A

수행 패러미터 : 정의(正義)

♥이벤트는…
2월 25일 천공의 탑, 3월 25일 마죠람의 관, 5월 27일 사보리의 광산, 7월 29일 인어의 섬 등.

코리안더(コリアンダー) 그룹 : B C



프로필
나이 : 20 / 생일 : 12. 12
HEIGHT : 164cm / B83 · W57 · H85
혈액형 : A

부드러운 목소리를 가졌지만 어떤 사건을 당한 후부터 목소리가 나오지 않게 되었다.
CV : 이노우에 키쿠코(井上喜久子) (대표작 - 폴리스 노츠의 '카렌 호죠'. 스내처의 '제이미 시드'. 란마 1/2의 '텐도 카스미'. 아아 여신님의 '베르단디'. 테일즈 오브 데스티니의 '휘리나 휘리스'.)
수행 패러미터 : 예술성(藝術性)

♥이벤트는…
3월 18일 저주의 대성당, 5월 6일 저주의 대성당, 6월 17일 저주의 대성당, 7월 8일 작렬의 사당 등.

아니스(アニス) 그룹 : B D



프로필
나이 : 16 / 생일 : 4. 9
HEIGHT : 157cm / B78 · W56 · H81
혈액형 : AB

부자집 귀족 아가씨. 본인은 악의가 없지만, 상당히 제멋대로이다.
CV : 아마노 유리(天野由梨) (대표작 - 기동무투전 G건담의 '레인 미카무라'. 봄바람 전대 V포스의 '아오이 카겟츠'. 스트리트 파이터 EX의 '호쿠도'. 테일즈 오브 데스티니의 '마리 에이전트'.)
수행 패러미터 : 기품(氣品)

♥이벤트는…
2월 4일 사보리 광산, 3월 4일 아니스 상수로, 6월 24일 아니스 상수로, 7월 29일 인어의 섬 등.



딜(ディル) 그룹 : C

마수사 아가씨로 애용하는 채찍 때문에 겉보기에는 무섭게 보이지만 사실은 부끄럼쟁이다.
CV : 시노하라 메구미(篠原恵美) (대표작 - 파워돌2의 '페이스 스몰렛', 마법기사 레이어스의 '프레세아'.)

수행 패러미터 : 지도력(指導力)

프로필
나이 : 21 / 생일 : 11. 6
HEIGHT : 165cm / B86 · W58 · H88
혈액형 : O

♥이벤트는…
4월 8일 요정의 숲, 4월 29일 작열의 사당, 7월 8일 작열의 사당, 7월 22일 요정의 숲 등.



마레인(マレイン) 그룹 : A

무투가의 딸로써 전투시에는 대단히 도움이 된다. 그러나 자신의 힘을 너무 믿기 때문인지 마물에게 싸움을 걸기도 한다.
CV : 메구미코(潘恵子)

수행 패러미터 : 용기(勇氣)

프로필
나이 : 19 / 생일 : 7. 31
HEIGHT : 175cm / B87 · W63 · H95
혈액형 : AB

♥이벤트는…
4월 1일 해적선, 6월 10일 스테비아의 묘, 7월 1일 아로 족의 마을, 7월 29일 인어의 섬 등.



쿠민(クミン) 그룹 : D

여성 중에서 가장 순진하고 부끄럼쟁이. 겁쟁이 성격을 고치고 싶어서 닌자의 수행을 시작한 것같다.
CV : 미나구치 유우코(皆口裕子)

수행 패러미터 : 인내력(忍耐力)

프로필
나이 : 15 / 생일 : 8. 1
HEIGHT : 162cm / B83 · W56 · H85
혈액형 : A

♥이벤트는…
4월 8일 요정의 숲, 4월 29일 작렬의 사당, 6월 3일 해적선, 7월 8일 작렬의 사당 등.



진쟈(ジンジャー) 그룹 : B E

진쟈의 아버지가 현재의 왕에게 빌린 돈을 갚기 위해서 수전노 노릇을 하고 있다. 그러나 현재의 왕에게 빌린 돈을 그의 왕자 4명이 선물을 주면서 갚아준다는 이상한 모습이……
CV : 아라키 코우에(荒木香恵) (대표작 - 아스카 120%의 '도요타 카리나', 아루남의 날개의 '크렐'.)

수행 패러미터 : 상재(商材)

프로필
나이 : 13 / 생일 : 10. 8
HEIGHT : 138cm / B77 · W50 · H78
혈액형 : B

♥이벤트는…
2월 11일 인어의 섬, 3월 4일 아니스 상수로에서의 탐색, 3월 25일 마죠람의 관에서의 탐색 등.



펜넬(フェンネル) 그룹 : C

어렸을 때 천공의 탑 근처에 버려졌지만 사제님이 발견해서 양자로 키웠다. 성격은 대범하고 얼빠진 짓을 자주해서 교회에 다니는 어린아이들은 그녀를 덜렁이 시스터라고 부른다.
CV : 사카하라 히로코(笠原弘子) (대표작 - 천외마경 제4의 묵시록의 '유노'.)

수행 패러미터 : 도덕심(道德心)

프로필
나이 : 17 / 생일 : 1. 15
HEIGHT : 158cm / B83 · W55 · H84
혈액형 : A

♥이벤트는…
2월 25일 천공의 탑, 5월 6일 저주의 대성당, 5월 27일 사보리 광산, 6월 3일 해적선 등.



사프란(サフラン) 그룹 : C

가벼운 성격의 점술사. 그러나 자신에 관한 점은 치지 않는 것같다.
CV : 단게 사쿠라(丹下桜) (대표작 - 트루 러브 스토리의 '미나미 야요이', 도키메키 메모리얼 라디오 드라마의 나비게이터, 도키메키 메모리얼 홍색의 청춘의 '미노리')

수행 패러미터 : 운세(運勢)

프로필
나이 : 15 / 생일 : 6. 26
HEIGHT : 152cm / B80 · W53 · H82
혈액형 : 不明

♥이벤트는…
1월 28일 마죠람의 관, 4월 22일 아니스 상수로, 7월 29일 인어의 섬 등.



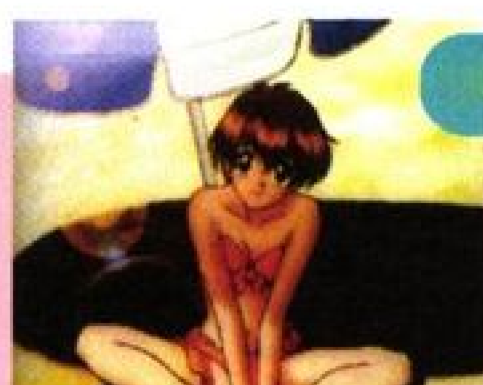
로즈마리(ローズマリー) 그룹 : A C E

술집의 아가씨로 댄서를 하고 있다. 말을 좋아하고 친구가 많기 때문에 그녀에게 멍청한 짓을 하면 뒤에는 무서운 일만이 기다릴 뿐이다.
CV : 츠루미 히로미(鶴ひろみ) (대표작 - 변덕쟁이 오렌지 로드의 '아야카와 마도카', YS 시리즈의 '리리아'.)

수행 패러미터 : 사교성(社交性)

프로필
나이 : 22 / 생일 : 9. 17
HEIGHT : 167cm / B92 · W57 · H90
혈액형 : O

♥이벤트는…
2월 18일 스테비아의 묘, 4월 1일 해적선, 5월 27일 사보리 광산, 6월 10일 스테비아의 묘 등.



치코리(チコリ) 그룹 : A

마법에 걸려서 계속 잠들어 있는 어머니의 눈을 뜨게 하기 위해서 세계의 7대 비보를 찾고 있다.
CV : 타카야마 미나미(高山みなみ) (대표작 - 사이킥 포스의 '에미리오 미하이로프'.)
수행으로 얻을 수 있는 패러미터

수행 패러미터 : 탐구심(探求心)

프로필
나이 : 16 / 생일 : 5. 16
HEIGHT : 154cm / B83 · W55 · H83
혈액형 : B

♥이벤트는…
1월 7일 요정의 숲, 2월 11일 인어의 섬, 3월 18일 저주의 대성당, 4월 8일 요정의 숲 등.

특수 효과를 가진 아이템 리스트

아이템 이름	특수효과
은의 반지(銀の指輪)	특정 마물로부터의 공격을 약하게 한다
은의 목걸이(銀の首飾り)	특정 마물로부터의 공격을 약하게 한다
고독한 다이아 동상(孤獨なダイヤ象)	모험 초대가 거절되기 쉽다
선구자의 구두(先驅者のクツ)	모험중 이동시에 보물이 나오기 쉽다
불장난의 목걸이(火遊びの首飾り)	모험중 매일 동행자 이외의 호감도가 떨어진다
마녀의 팬티(魔女のパンティ)	모험중 이동시에 HP를 자동 회복한다
마녀의 수영복(魔女の水着)	LEVEL UP때 UP하는 종목 수가 늘어난다
마법의 구두(魔法のクツ)	모험중 매일 파트너의 호감도가 올라간다
마법의 루쥬(魔法のルージュ)	프레젠트시 호감도 UP률이 상승한다
풀솜의 목걸이(眞綿の首飾り)	모험중 이동시에 HP가 줄어든다
마법의 반지(魔女の指輪)	모험에 초대하기 쉽게 된다
마법의 목걸이(魔女の首飾り)	보물 상자로부터 마물이 나타나지 않는다
유혹의 하프(誘惑のハープ)	모험중 마물에게 공격당하기 쉽게 된다
실버 소드(シルバーソード)	특정 마물로의 공격에 유효
실버 나이프(シルバーナイフ)	특정 마물로의 공격이 조금 유효
존비 키러(ゾンビキラー)	언데드계의 마물로의 공격에 유효
마왕의 검(魔王の劍)	전투 승리시에 얻을 수 있는 호감도가 DOWN
매직 소드(マジックソード)	전투 승리시에 얻을 수 있는 호감도가 UP
실버 메일(シルバーメイル)	특정 마물로부터의 공격을 약하게 한다
피투성이의 갑옷(血まみれの鎧)	전투 승리시에 호감도를 얻을 수 없다
드래곤 가드(ドラゴンガード)	드래곤 계열 마물로의 공격에 유효
매직 메일(マジックメイル)	전투 패배시에 호감도가 내려가는 것을 억제한다
생명의 약(命の藥)	모험중에 사용하면 랜덤으로 HP 증감
불의 약(火の藥)	모험중에 이동 주사위의 개수가 랜덤으로 증감
빛의 약(光の藥)	전투시에 사용할 수 있지만 효과는 불명
물의 약(水の藥)	모험중 사용하면 다른 장소로 워프한다
어둠의 약(闇の藥)	모험중에 사용하면 집합의 효과가 있다
오세로의 두루말이(オセロの卷物)	미궁의 통로마스의 개폐가 역전된다
참회의 두루말이(ざんげの卷物)	모험중에 사용하면 반드시 목요일이 된다
축복의 두루말이(祝福の卷物)	모험중에 사용하면 얻을 수 있는 호감도가 4배가 된다
정령의 두루말이(精靈の卷物)	모험중에 사용하면 마물를 빠져나갈 수 있다.
대지의 두루말이(大地の卷物)	모험중에 사용하면 HP가 모두 회복
백지 두루말이(白紙の卷物)	다른 두루말이의 효과가 랜덤으로 나온다
불기둥의 두루말이(火柱の卷物)	전투중에 공격 주사위의 눈이 모두 6이 된다
비의 술잔(雨の杯)	호감도의 증감이 라이벌에게도 영향한다
대지의 등뼈(大地の背骨)	모험중에 이동 주사위의 목이 모두 1이 된다
태양의 달걀(太陽のたまご)	모든 여자아이의 호감도가 조김씩 떨어진다
질서의 오브(秩序のオーブ)	보물 상자의 트랩이 없어진다
도덕의 모피(道德の毛皮)	모험중 이동시에 마물이 나타나지 않게 된다
눈물의 크리스탈(淚のクリスタル)	모험중 파트너의 치근덕거림이 증가한다
여신의 이빨(女神の牙)	전투중 주사위의 눈이 모두 1이 된다
라키아의 눈동자(ラキアの瞳)	보물 상자로부터 아이템이 나오지 않게 된다
낙원의 작은가지(樂園の小枝)	자물쇠가 걸려 있는 문을 무제한 열 수 있다
실버 오브(シルバーオーブ)	특정 마물로의 공격에 유효
아니스의 색지(アニスの色紙)	모험 초대가 거절되기 쉽다
직접 만든 초코(いびつなチョコ)	HP를 회복
의리 초코(チロノレチョコ)	HP를 조금만 회복
기합의 주사위(氣合いのサイコロ)	이동 · 공격의 주사위의 개수를 증가한다
도적의 열쇠(盜賊のカギ)	자물쇠가 걸려 있는 문을 연다

여자아이별 프레젠트 특효 아이템 일람표

※호감도 UP의 수치는 주사위 수가 아닌, 최소 1부터 최대 8까지를 나타내는 것이다. 또한 선물에 호감도 하락은 존재하지 않는다.

★ 카모밀

마법~, ~두루마기류를 추천

아이템 이름	호감도 UP
마법의 루쥬(魔法のルージュ)	2
순결의 날개(純潔の翼)	8
대지의 등뼈(大地の背骨)	8
눈물의 크리스탈(淚のクリスタル)	8
라키아의 눈동자(ラキアの瞳)	8
부타 스미레(ブタスミレ)	2
블루 스톤(ブルーストーン)	2
헤비 아카네(ヘビアカネ)	2
레드 스톤(レッドストーン)	2

★ 딜

드래곤~, ~구두류를 추천

아이템 이름	호감도 UP
교회의 흑용상(敎會の黑龍象)	2
드래곤 비키니(ドラゴンビキニ)	2
드래곤 키러(ドラゴンキラー)	2
검은 구두(ドス黑いのクツ)	2

★ 아니스

다이아~, ~약류를 추천

아이템 이름	호감도 UP
불의 약(火の藥)	2

★ 마레인

불~류를 추천

아이템 이름	호감도 UP
녹슨 조각(さびた彫刻)	2

★ 캐러웨이

~소드, ~메일류를 추천

아이템 이름	호감도 UP
강철의 드레스(鋼鐵のドレス)	2

★ 진자

비쌀것 같은 물건, 금~류를 추천

아이템 이름	호감도 UP
석류석의 반지(ざくろ石の指輪)	2
2톤의 다이아(2トンのダイヤ)	3
금 구슬(金の玉)	2
실버 오브(シルバーオーブ)	2
블루 다이아(ブルーダイヤ)	2

★ 펜넬

성스러운 물건, 은~류를 추천

아이템 이름	호감도 UP
워의 목걸이(ウォーの首飾り)	2
천사의 수정(天使の水晶)	2
순교자의 구두(殉敎者のクツ)	2

★ 샤프란

~구두, 마법~류를 추천

아이템 이름	호감도 UP
유리 반지(ガラスの指輪)	2
신데렐라 구두(シンデレラのクツ)	2
용의 팔지(龍の腕輪)	2
비의 술잔(雨の杯)	2
눈물의 크리스탈(淚のクリスタル)	2

★ 코리안다

~리본 , ~목걸이를 추천

아이템 이름	호감도 UP
찬미가의 하프(贊美歌のハプ)	2
하늘색 리본(空色リボン)	2
팔랑팔랑 팬티(ひらひらパンツ)	2
자색 귀걸이(るい色の耳飾り)	2
워의 목걸이(ウォーの首飾り)	2

★ 치코리

보물종류면 OK

아이템 이름	호감도 UP
마녀의 수영복(魔女の水着)	2
금라메의 수영복(金ラメの水着)	2
천사의 수정(天使の水晶)	8
여신의 이빨(女神の牙)	8
도덕의 모피(道德の毛皮)	8
라키아의 눈동자(ラキアの瞳)	8
질서의 오브(秩序のオーブ)	8
낙원의 작은가지(樂園の小枝)	8
태양의 달걀(太陽のたまご)	8

★ 쿠민

~반지류 추천

아이템 이름	호감도 UP
녹색의 반지(綠の指輪)	2
용의 반지(龍の指輪)	2

★ 로즈마리

장미~, ~속옷류를 추천

아이템 이름	호감도 UP
월광의 장미(月光のバラ)	2
고대의 T백(古代のTバック)	2
다이아의 장미(ダイヤのバラ)	2
꽃무늬 속옷(花柄の下着)	2
장미의 꽃다발(バラの花束)	2
샛빨간 장미(眞っ赤なバラ)	2
어둠에 피는 장미(闇に笑くバラ)	2
황금 장미(黃金のバラ)	2

알아두면 편리! 게임의 기조지식!!

다음 왕이 되기 위해서 12명의 여성에게 가장 인기 있는 왕자가 되는 것이 이 게임의 목적이다. 그러나 이 게임은 보통 연애 시뮬레이션과는 달리 여성들의 마음이 시시각각으로 변한다. 예를 들어 치코리의 이벤트인 7대 비보를 전부 찾아 주어 엄청난 호감도를 올려 두어도 잠시 한눈을 팔고 있으면 라이벌 왕자 쪽으로 가버리는 경우가 많이 있다. 그렇다면 어떻게 하면 호감도를 올릴 수 있을까? 그 방법을 몇가지 적어 보겠다.

위의 캐릭터 소개에서 각각의 여자아이들에게는 그룹이라는 것이 있다. 이것은 A, B, C, D, E 5개가 있는데 호감도가 올라가는 여성 캐릭터의 그룹이 일치하는 다른 여성들의 호감도가 조금씩 같이 올라간다. 한마디로 로즈마리를 공략하면 같은 3 그룹의 여성들도 더불어 호감도가 올라간다는 것이다.

그리고 다른 방법으로는 라이벌 왕자를 물리치는 것이다. 라이벌 왕자를 물리치면 주인공과 같이 있는 여성은 주사위 17개 정도의 호감도를 줄 수 있으면 타도한 라이벌 왕자의 아이템도 한가지 얻을 수 있어서 그야말로 일석이조.

어쩌면 이것이 가장 좋은 방법이기도 한데, MVP를 노리는 것이다. 모험에게 많은 몬스터들을 물리치면 그 주의 MVP가 되는데 MVP가 되면 모든 캐릭터의 호감도가 많이 올라간다. 더불어 라이벌 왕자들의 호감도는 떨어지기 때문에 효과가 크다. 다만, 이벤트를 보기 위해서 특정 장소를 노리며 가다보면 MVP는 커녕 꼴등이 되는 것이 문제이다.

또한 아이템은 무엇이든 여성에게 선물하도록 하자. 무기와 방어구 정도는 장비하고 있는 것이 좋지만, 기합의 주사위를 제외한 아이템은 모두 여성에게 선물로 줘서 호감도를 올리는 것이 중요하다. 오죽하면 이 게임이 세간에서는 '프레젠트 대작전'이라고 불리겠는가(웃음). 각 아이템에 대한 여자아이의 상성표를 참고하여 선물하도록 하자.

마지막으로 가장 중요한 결혼 이벤트에 대해서는 12월 31일에 왕자에게 투표해 준 여성을 지명해서 결혼을 할 수 있는데 문제는 각각의 여성 캐릭터의 고유 이벤트를 보지 못하면 아무리 왕이 되더라도 결혼을 할 수 없다는 것이다. 그러니 각 캐릭터의 고유 이벤트를 놓치지 말고 보도록하자.

모험 가이드

1月
1월 1일 ~ 1월 7일 인어의 섬

최초의 모험은 인어의 섬. 이 섬에 살고 있는 인어의 왕녀 알카네트에게 우호친선의 공물을 드리는 것이 목적. 공물은 어떤 것이라도 상관없다. 그리고 공물 하나 하나에 불만을 나타내는 니게라 왕자는 2월의 모험 이후로 혼내 줄 기회는 많으니 여기서는 그가 얼마나 재수없는가를 봐 두는 것도 좋다. 이번 주 모임에서는 사프란을 모험에 초대할 수 없는 것에 주의.



인어의 왕녀 알카네트. 사실, 투표권이 있는 12명의 여성중 한 명이 그녀의 딸이다

1월 8일 ~ 1월 14일 요정의 숲

처음에 치코리로부터 모험에 데려가 달라고 부탁을 받는데, 이 요정의 숲에는 16년간 잠들어 있는 그녀의 어머니가 계시다. 만약 치코리를 데리고 중간의 「!」마크에 가면 왕자를 어머니께 소개한다(물론 치코리의 어머니는 계속 잠들어 있지만). 그리고 치코리의 어머니를 깨우기 위해서 7대 비보를 모은다는 사실을 알게 된다. 이후 7대 비보는 치코리에게 프레젠트하는 것이 호감도를 위해서 좋다.



16년동안 계속해서 잠들어 있는 어머니를 깨우기 위해 7대 비보를 찾아다니는 치코리

1월 15일 ~ 1월 21일 야로 족의 마을

매달 한 번씩 열리는 무투대회. 4왕자 페어와 야로족의 페어, 이렇게 5팀이 전 20시합을 하게 된다. 무투대회는 던지 주사위 수가 공격력이 되는 일반 배틀과 같다. 그러니 주사위가 많으면 그만큼 유리. 주초에 진자에게 선물을 해서 주사위를 많이 받아 두는 것도 좋다(진자에게 선물을 하면 그 가격에 따라서 기합의 주사위를 준다). 또한 1월 15일은 펜넬의 생일이다. 생일날 그 캐릭터에게 선물을 하면 보통보다 2배의 호감도를 줄 수 있으니 펜넬에게 줄 선물을 모아 두었다가 이날 선물하도록 하자.


무투대회에서 3위안에 입상하면 그에 따른 선물을 받을 수 있다

1월 22일 ~ 1월 28일 해적선 넵튠호

왕가의 문장을 훔쳐 간 다라곤 선장과의 싸움. 중간에 등장하는 바이레츠는 약하지만, 다라곤 선장은 꽤 강력하다. 먼저 라이벌 왕자들이 싸우게 해서 선장의 체력을 떨어트린 후 그때를 노려서 선장을 물리치는 것이 좋다. 만약 선장을 라이벌 왕자가 물리쳐서 왕가의 문장 얻지 못했다면 그 왕자를 공격해서 왕가의 문장도 받고 동행 여성 캐릭터의 호감도를 대폭으로 올리는 일석이조를 노리는 것도 좋다.


왕가의 문장을 훔쳐 간 다라곤 선장. 앞으로도 종종 만나게 된다

1월 29일 ~ 2월 4일 마죠람의 관

마죠람의 관에 살고 있는 대마도사 마죠람은 사실 카모밀의 할머니이다. 그러므로 카모밀의 호감도가 높다면 모험에 데려가 달라고 부탁을 해 온다. 특별히 카모밀의 이벤트가 있는 것이 아니니, 굳이 카모밀을 데려갈 필요는 없다. 만약 카모밀을 데리고 가서 「!」마크에 가면 그녀가 모으는 아이템의 종류와 백 스토리 정도를 알 수 있으니 궁금하다면 카모밀을 데리고 가도록 하자. 이렇게 주초에 왕자들에게 모험에 데려가 달라고 부탁하는 캐릭터가 있다면, 그 주 모험 장소에 그녀의 이벤트가 있는 것이니 참고해 두자. 그리고 이 마죠람의 관에 등장하는 도펠(ドッペル)은 4명의 왕자의 모습을 하고 있는데 도펠을 타도하면 그 모습을 하고 있는 왕자는 호감도가 떨어지니 라이벌의 모습을 하고 있는 도펠을 노리자.



대마도사 마죠람은 공포의 인체실험 아가씨 카모밀의 할머니

2月
2월 5일 ~ 1월 11일 사보리 광산

이곳에는 카모밀이 찾고 있는 블

루 스톤을 얻을 수 있다(이 블루 스톤은 던전의 보물 상자에 랜덤으로 항상 들어 있다). 역시나 카모밀과의 호감도가 높으면 주초에 그녀로부터 데이트의 의뢰를 해 온다. 역시나 다른 왕자가 블루 스톤을 얻었다면 싸움을 도전하도록 하자. 또한 중앙에 있는 광차를 사용하면 쉽게 이동할 수 있다.



필요한 아이템을 가지고 있는 라이벌 왕자는 지옥 끝까지라도 쫓아가서 타도하라. 그것이 바로 사랑의 길!!

2월 12일 ~ 1월 18일

드디어 인어의 섬에서 왕자들의 신경을 자극했던 반어인(半魚人) 니게라 왕자를 타도할 수 있는 찬스다. 니게라 왕자를 타도하면 태양의 달걀을 얻을 수 있다. 이 태양의 달걀은 치코리가 찾고 있는 7대 비보 중 하나이니 반드시 얻어서 치코리에게 프레젠트 하도록 하자. 니게라 왕자를 공격할 때를 대비해서 기합의 주사위를 하나 정도 준비하면 좋다. 그리고 2월 14일 발렌타인 데이에는 호감도가 높은



비보 편지를 보낸 비보 왕자 니게라



니게라 왕자에게서 얻은 태양의 달걀을 치코리에게 프레젠트하면 이 정도의 효과를 볼 수 있다

여성이 초코를 선물로 해준다(초코는 모험 중에 체력 회복에 사용하면 좋다).

2월 19일 ~ 1월 25일 스테비아의 묘

이번의 모험 장소인 스테비아의 묘는 고대의 여왕 스테비아의 묘이다. 이 여왕과 로즈마리는 깊은 관련이 있기 때문에 로즈마리를 데리고 모험을 하는 것이 좋다. 이런 것은 그녀가 주초에 왕자들에게 모험에 데려가 달라는 부탁을 하기 때문에 짐작을 할 수 있다. 묘에 등장하는 미이라를 타도하면 축복이 내려서 이동·공격 주사위가 하나씩 증가한다. 그러나 패배했을 때에는 이동·공격 주사위가 하나씩 떨어지니 주의. 그리고 2월 20일은 캐러웨이의 생일이니 참고해두도록(물론 생일 당일에 안제리카가 말을 해주지만……).

2월 26일 ~ 3월 4일

이번의 모험 장소인 천공의 탑에는 펜넬과 똑같이 생긴 동상을 볼 수 있다. 이런 것을 봐서도 이곳이 펜넬과 깊은 관련이 있는 곳이라는 것을 눈치챌 수 있을 것이다. 물론 주초 왕자들에게 모험에 데려가 달라고 부탁을 해오니 이전의 모임에서 MVP를 차지해서 1 등을 해야만 펜넬과 같이 여행을 떠날 수 있을 것이다. 만약 캐러웨이의 호감도가 높다면 그녀도 모임에 데려가 달라고 부탁을 해 온다. 어느 쪽을 선택할지는 당신 마음이다.

3月
3월 5일 ~ 3월 11일 아니스 상수로

진쟈의 행방불명으로 아니스 상수로로 그녀를 찾아서 모험을 떠난



아이템을 찾아서 아니스 상수로로 향한 진쟈

다. 이곳은 귀족인 제멋대로 아가씨 아니스의 집에서 만든 상수로이기 때문에 그녀를 데리고 가면 도움이 될지도 모른다. 참고로 진쟈는 아니스 상수로 어딘가의 곳에 있다. 3월 7일은 카모밀의 생일이니 참고하도록 하자.



진쟈가 발견한 항아리에서 악의 드래곤 3마리가 방출된다

3월 12일 ~ 3월 18일 야로 족의 마을

앞으로 계속해서 등장하는 무투대회 2번째. 무투대회는 언제나 같은 방식의 대회를 하며 특별한 이벤트는 없다. 열심히 해서 3위안에 입상할 수 있도록 하자. 그리고 3월 14일은 화이트 데이가 기다리고 있다.



무투대회 최대의 난적이라면 라이벌 왕자보다 야로 족 페어

3월 19일 ~ 3월 25일 저주의 대성당

이곳에서는 코리안더의 목소리를 빼앗긴 이유를 알 수 있다. 그 목소리에 관련 된 자는 베토니 남작. 코리안더의 백스토리가 궁금하다면 코리안더를 데리고 가고 7대 비보 중 하나인 여신의 이빨을 노린다면 치코리와 같이 가는 것도 좋다.

3월 26일 ~ 4월 1일 마죠람의 관

진쟈가 또 행방불명되었다. 진쟈의 아버지가 왕에게서 빌린 돈을 하루라도 빨리 갚기 위해서 보물을 찾으러 마죠람의 관으로 떠난 것이다. 이곳에서 마죠람과 싸워서 이기면 12명의 여성 중 한 명을 선택해서 호감도를 올려준다.



진쟈가 버린 항아리에서 나온 저멀은 캐러웨이에게 가면의 저주를 내린 장본인

4月
4월 2일 ~ 4월 8일 해적선 넵튠호

또다시 다라곤 선장이 성의 보물 창고로부터 황금의 장미를 훔쳐 갔다. 그러나 이번에는 자신의 부하들을 모두 다라곤 선장의 모습으로 둔갑시켰다. 빨리 진짜 다라곤 선장을 찾아서 황금의 장미를 빼앗아 내자. 참고로 황금의 장미는 로즈마리에게 선물할 때 가장 효과가 높다.



가짜 다라곤 선장들 중에서 진짜 다라곤 선장만이 황금의 장미를 가지고 있다

4월 9일 ~ 4월 15일 요정의 숲

카모밀이 만들고 있는 약의 재료인 헤비 아카네가 이 요정의 숲의 보물상자에 랜덤으로 들어 있다. 또한 이전에 진쟈가 아니스 상수로에서 방출시킨 두 마리의 용 중에 한 마리인 청룡 위가 이곳에 있다. 이 청룡에게서는 7대 비보인 도덕의 모피를 얻을 수 있지만, 치코리가 더 걱정하는 것은 아무것도 모르고 잠들어 있는 어머니이다. 혜

비 아카네는 특별히 카모밀과 같이 가서 연을 필요는 없으니 치코리를 데리고 가는 것도 좋을 것이다. 그리고 4월 9일은 아니스의 생일이다.



청룡 위를 물리친 후 얻을 수 있는 7대 비보 도덕의 모피

4월 16일 ~ 4월 22일 야로 족의 마을

매달 열리는 무투대회. 이번 주초에 안제리카의 말로 저택의 지붕에 있는 아니스를 볼 수 있다. 그러나 아니스의 모습이 조금 이상한데, 그것은 카모밀의 아버지가 연구하고 있던 「게로게로 병」에 걸린 아니스의 모습이었다. 카모밀은 무투대회가 열릴 동안 병의 치료 방법을 연구하겠다고 말하는데…….



우엑!! 저것이 게로게로 병에 걸린 아니스의 모습이라니……

4월 23일 ~ 4월 29일 아니스 상수로

카모밀이 아버지의 노트를 통해서 알아낸 게로게로 병은, 영적 파워가 강한 개구리의 저주 아니면 SOS같은 것이라고 알게 된다. 그때 사프란이 성으로 찾아와 자신이 점을 쳐본 결과 개구리는 아니스 상수로에 있다는 것을 알게 되고 아니스의 병을 치료하기 위해서 개구리를 찾아서 아니스 상수로로 모험을 떠난다.

4월 30일 ~ 5월 6일 작렬의 사당

처음으로 가보는 작렬의 사당 깊숙한 곳에 이전에 청룡 위와 함께 봉인이 풀린 적용 루더가 나타났다. 이 적용 루더는 이전의 청룡 위와 같이 7대 비보 중의 하나 질서의 오브를 가지고 있다.



7대 비보 질서의 오브를 가지고 있는 적용 루더

5月

5월 7일 ~ 5월 13일 저주의 대성당

12년만에 나타난 베트니 남작이 저주의 대성당에 나타났다. 베트니 남작은 코리안더의 목소리를 되돌리기 위해서 타도해야 할 상대이다. 그러나 그 모험의 주요 캐릭터가 라이벌 왕자와 사이가 좋아서 주초에 미리 다른 왕자와 약속을 해 버렸다면 이런 중요한 모험때 같이 동행하지 못하고 결국 결혼에 막대한 영향을 주는 이벤트를 볼 수 없게 된다. 이 점에 주의하도록. 코리안더, 치코리, 펜넬 중 누구와 동행하느냐에 따라서 내용이 달라진다. 만약 코리안더를 데리고 가서 베트니 남작을 물리치면 그녀는 목소리를 되찾게 된다(라이벌 왕자가 성공해도 목소리는 되찾게 된다).

5월 14일 ~ 5월 20일 아니스 상수로

4월에 아니스 상수로에서 개구리를 찾지 못했다면 이번에 아니스 상수로도 개구리를 찾기가 주목적이다. 한편, 마조람의 관 지하에 챠빌의 목을 봉인해 두었던 항아리의 봉인이 풀린 것을 들은 왕은 왕자들에게 챠빌 타도를 명령 내린다. 그리고 5월 16일에 있는 치코리의 생일도 잊지 말자.

5월 28일 ~ 6월 3일 사보리 광산

챠빌에 복수를 원하는 캐러웨이의 호감도가 높다면 주초에 모험에 같이 가 달라는 부탁을 받는다. 그러나 캐러웨이는 챠빌에 겁을 먹은 건지 힘의 차이 때문인지 아무리 많은 주사위를 던지더라도 주사위의 눈은 모두 1이니 유의하도록 하자. 챠빌을 타도하려면 주초에 진쟈에게 선물을 줘서 기합의 주사위를 많이 준비하는 것이 좋다.



아무리 강력한 캐러웨이라도 챠빌앞에서는 무력하다

6月

6월 4일 ~ 6월 10일 해적선 넵튠호

이번의 해적선 넵튠에 가는 것은 다라곤 선장이 무언가를 훔쳐 가서가 아닌, 선상 파티에 왕자들을 초대해서 가는 것이다. 확실히 왕자들을 파티에 오게 하기 위해서 사프란을 유괴한 것이 문제가 되기는 하지만, 거기에 초 유명한 슈퍼스타가 등장한다는 말에 안제리카는 상당히 기대를 하는데, 과연 누굴까?



인질로 잡혀 온 사프란은 사실, 언어 왕녀 알카네트의 딸이다



6월 11일 ~ 6월 17일 스헤비아의 묘

여행에 떠나기 앞서 왕은 12월 31일에 왕자를 지명한 여성 중 한 명을 선택해서 자신의 반려자로 삼을 수 있다는 것을 이야기 해준다.

6월 18일 ~ 6월 24일 저주의 대성당

5월에 베트니 남작을 타도하지 못했다면 이번에 다시 도전할 수 있다.

만약 베트니 남작을 타도할 작정이라면 은제품에 약한 흡혈귀의 특성을 살려서 실버 나이프나 실버 소드를 가지고 있으면 유리하다. 그리고 4월, 5월 아니스 상수로에서 개구리를 찾지 못했다면 또다시 게로게로 병에 걸려서 저택의 옥상에서 추한 모습을 보이는 아니스를 볼 수 있다.



아니스의 추한 모습을 보지 않기 위해서라도 하루빨리 개구리를 찾자

6월 25일 ~ 7월 1일 아니스 상수로

아니스의 게로게로 병을 치료시키기 위해서 개구리를 찾으러 가려고 할 때, 안제리카가 아니스의 집에 온 협박장에 대해서 이야기를 해준다. 게로게로 병을 치료할 저주의 개구리는 자신이 가지고 있으니 낙원의 작은가지를 가지고 아니스 상수로로 오라는 괴도 히숍의 협박장 내용이다. 그렇기 때문에 이번에는 개구리를 특별히 찾을 필요없이 괴도 히숍을 타도하면 된다. 그리고 치코리의 말에 의하면 괴도 히숍은 7대 비보를 찾아서 물건을 훔치고 있는 치코리의 숙명의 라이벌이라는 말을 들을 수 있다. 6월 26일 사프란의 생일도 잊지 말자.



7대 비보를 찾아다니는 괴도 히습. 상당히 예의를 갖춘 자이다



저주의 개구리는 다름 아닌 카모밀의 아버지였다. 인체실험에 자신의 아버지를 사용하는 카모밀의 무서움을 또다시 확인할 수 있다

7月

7월 9일 ~ 7월 15일 작렬의 사당

카모밀이 찾고 있는 약의 재료 중 하나인 부타 스미레는 보물상자에 랜덤으로 들어 있다. 역시나 지금까지와 같이 라이벌 왕자가 부타 스미레를 얻게 되면 지옥 끝까지 좇아가서 빼앗도록 하자.

7월 16일 ~ 7월 22일 저주의 대성당

카모밀의 집에 가면 인체실험을 할 몰모트가 없어 곤란한 카모밀이 자신의 직접 만든 약을 먹고 상당히 취해 있는 모습을 발견할 수 있다. 그리고 취한 카모밀에게서 자신의 콤플렉스인 눈에 대해서 듣게 되고, 그녀의 맨 얼굴을 드디어 볼 수 있게 되는데…….



잠들어서 안경이 벗겨진 카모밀의 맨 얼굴

7월 23일 ~ 7월 29일 요정의 숲

이제부터 특정한 때의 특정한 여성 캐릭터와의 이벤트가 없는 장소는 대부분이 프레젠트할 선물과 레벨 업을 위한 모험이 대부분이 되버린다. 이번의 요정의 숲도 마찬가지이다. 앞으로 이런 모험 장소는 계속해서 등장한다.



장난꾸러기 요정을 타도하면 다른 여성 캐릭터의 호감도도 같이 올라간다

7월 30일 ~ 8월 5일 인어의 섬

바보 왕자 니게라로부터 또다시 편지가 왔다. 이번에는 왕녀 알케네도를 인질로 잡고 있다는 내용이다. 이 내용을 들은 사프란은 눈물을 흘리면서 숨쉴 수 없을 정도로 웃었다고 한다. 그런 바보 왕자에게 진짜 인질로 잡힌 자는 없기 때문일까? 계절이 계절이고 장소가 장소이니 만큼 호감도가 높은 캐릭터들은 이번의 모험을 바캉스로 취급하여 같이 놀러가 달라고 부탁한다. 다만 캐러웨이만은 절대로 모험에 초대하지 말아 달라고 하는데, 그 이유는 로즈마리와의 약속으로 인해서 왕자가 캐러웨이를 모험에 초대하면 가면을 쓴 채로 수영복을 입어야 하는 것이다. 캐러웨이의 수영복 모습을 원한다면 모험에 초대해 보는 것도 좋을 것이다. 또한 7월 31일과 8월 1일에는 각각 마레인과 쿠민의 생일이다.

8月

8월 6일 ~ 8월 12일 사보리 광산

만약 카모밀의 호감도가 높으면 주초에 카모밀이 찾아와 사보리 광산에 검은 드래곤이 출현했다고 말해 준다. 이 검은 드래곤이 전설의 흑용 만더라면, 카모밀이 찾고 있는 약의 재료인 눈물의 크리스탈을 가지고 있을 것이다. 이 눈물을 크리스탈을 카모밀에게 프레젠트하면 카모밀의 연구도 드디어 끝을 향해 달리게 되는데…….



전설의 흑용 만더에게서 받은 눈물의 크리스탈

9月

9월 3일 ~ 9월 9일 천공의 탑

수십년전에 천공의 탑에 떨어진 하얀 날개, 그 순결의 날개의 일부인 깃털을 천공의 탑 근처에게 주었다는 사람이 나타났다. 그리고 안제리카에 말에 따르면 천공의 탑 위에 무언가가 나타났다고 하는데, 그는 셀리아크로 천계의 왕의 자리를 노리며, 천계를 배반하고 지상으로 도망친 여성을 데리고 자신에게 오라고 명령을 내린다. 천공의 탑과 가장 연관이 큰 여성이 바로 셀리아크가 찾는 여성이다.



천계에서 온 셀리아크

9월 10일 ~ 9월 16일 마죠람의 관

마죠람과 힘을 경쟁한 요술사 챠빌이 마죠람의 관에 나타났다. 이전 5월에 그를 타도하지 못했다면 호감도에 의해서 캐러웨이가 모험에 같이 가 달라는 부탁을 한다. 역시 캐러웨이는 챠빌에게는 힘을 못쓰기 때문에 주초에 진자에게 선물을 주어서 기합의 주사위를 모아두자.

9월 17일 ~ 9월 23일 해적선 넵튠호

한동안 조용하던 다라곤 선장이 또다시 성의 보물 창고로부터 위의 목걸이를 훔쳐 갔다. 여행에 떠나기 앞서서 왕은 왕이 되어서 여러 사람을 평등하게 사랑할 수 있는지, 다른 것을 다 버리고 한 여성만을 사랑할 수 있는지 곰곰이 생각해 보라는 말을 남긴다. 이후 이 질문은 이벤트에 큰 영향을 주기 때문에 한 번정도 생각해 보는 것이 좋다. 그리고 9월 17일은 로즈마리의 생일이다. 로즈마리는 3그룹에 속하기 때문에 이때 호감도를 올려놓으면 여러 가지로 좋을 것이다.



다라곤 선장이 채용한 경호원 아시타바. 기합의 주사위가 없다면 패배의 쓴맛을 맛볼 것이다

9월 24일 ~ 9월 30일 스테비아의 묘

호감도가 좋다면 로즈마리가 찾아와 이유는 나중에 이야기 할 테니 이번의 모험에 자신과 같이 가 달라고 부탁한다. 그리고 로즈마리의 친구인 캐러웨이까지 왕자들을 찾아와 요즘 로즈마리의 상태가 이상하니 신경을 써 달라고 부탁한다. 스테비아의 묘는 로즈마리와 가장 연관이 깊은 곳이다. 이번에는 로즈마리를 데리고 가는 것을 권장한다.

로즈마리와 함께 금단에 방에 도착하면 로즈마리는 로베리아 왕조 최후의 왕녀 스테비아로 변하고 천



천년 전, 로베리아 왕조 최후의 왕녀 스테비아. 그녀가 현재의 로즈마리다

년 전과 같은 질문을 한다. 나라를 버리고 자신만을 사랑해 줄 수 있는지를……. 대답은 한달 후 이곳 금단의 방에서!! 예전 왕이 이야기 한 말은 이것을 뜻한 건가?

10月

10월 8일 ~ 10월 14일 야로 족의 마을

또다시 무투대회이다. 앞으로 이벤트가 많기 때문에 「!」마크에 도달하거나 몬스터를 타도하기 위해서도 무엇보다 가장 중요한 것은 기합의 주사위이다. 주사위가 없어서 「!」마크에 도달 못한다면 그것보다 억울한 일은 없다. 그렇기 때문에 10월 8일에 있는 진쟈의 생일에 선물을 줘서 많은 기합의 주사위를 얻어 두자.

10월 22일 ~ 10월 28일 스테비아의 묘

9월의 이벤트를 보았다면 주초에 스테비아 왕녀가 찾아와 자신은 금단의 방에서 기다리겠다는 이야기를 남기고 사라진다. 이번 주에는 로즈마리를 데리고 모험에 갈 수 없는 것에 주의하자.

스테비아 묘의 금단의 방에 도착하면 스테비아 왕녀는 왕자의 파트너를 지상으로 돌려보내고 천년 전과 같은 질문을 한다. 나라를 버리고 자신만을 사랑해 줄 수 있냐는……. 「그럴 수 없다」를 선택하면 스테비아는 그 대답을 듣기 위해서 천년을 기다렸다며, 로즈마리의 몸을 돌려준다.



스테비아 왕녀의 성불 기념 키스?

10월 29일 ~ 11월 4일 천공의 탑

호감도가 좋다면 펜넬이 찾아와서 이번 모험에 같이 데려가 달라고 부탁한다. 그녀를 모험에 초대하면 그녀는 자신은 이 세계의 인간이 아닌 천계의 사람이라고 이야기하고, 천공의 탑 꼭대기에 보이지 않는 문을 통해서 고향으로 돌아가려고 한다는 말을 한다.

천공의 탑의 꼭대기에 있는 셀리아크에게서 그녀의 양친을 죽인 자가 셀리아크라는 것을 알게 되고, 그를 물리치면 그에게서 순결의 날개를 받게 된다. 그러나 그때 셀리아크의 마지막 공격으로 왕자는 탑에서 떨어지게 되고…….



왕자를 구하다가 한쪽 날개를 잃은 순결의 날개. 그러나 왕자를 향한 마음에 펜넬은 천계로 돌아가는 것을 포기한다

11月

11월 5일 ~ 11월 11일 요정의 숲

큰 의미가 있는 모험이 아니다. 주초 11월 6일에 딜의 생일이 있다는 것을 기억해 두자.

11월 12일 ~ 11월 18일 작렬의 사당

지금까지 챠빌을 물리치지 못했다면 이번이 마지막 찬스가 된다. 챠빌을 물리치지 못하면 캐러웨이의 가면을 벗길 수 없기 때문에 마지막 찬스를 잘 살리길 바란다.

11월 26일 ~ 12월 2일 해적선 넵튠호

또다시 다라곤 선장이 보물 창고로부터 용의 인형을 훔쳐 갔다. 그러나 이번에는 이전의 3회의 싸움과는 달리 확실히 머리를 쓴 다라곤 선장. 용의 인형을 왕자들에게 주고 4일 동안 왕자들끼리 서로 싸우게 하는 작전을 쓴 것이다. 만약 아이언 소드와 드래곤 가드가 있다면 쉽게 라이벌 왕자와 싸울 수 있을 것이다. 용의 인형도 받고 계속해서 라이벌 왕자를 타도도 하고, 잘만하면 한 번에 엄청난 호감도를 올릴 수 있는 절호의 찬스.



켁엑!! 요… 용의 인형을 나에게!? 이제부터 피 터지는 왕자들의 싸움이 시작되었다

12月

12월 3일 ~ 12월 9일 요정의 숲

치코리가 왕자를 찾아와서 히숍에게서 7대 비보를 걸고 대결하자는 편지를 받았다고 말을 한다. 다만, 대결의 조건으로 히숍이 내건 것은 자신을 위해서 생명을 받쳐 지켜 줄 남성을 데리고 오는 것이라서 왕자에게 부탁을 한 것이다. 이번의 이벤트는 치코리와 결혼할 수 있는 고유 이벤트이니 반드시 치코리를 데리고 가도록 하자.

괴도 히숍을 타도하면 약속대로 치코리에게 자신이 모은 7대 비보를 준다. 치코리가 모은 7대 비보와 히숍이 모은 7대 비보로 인해서 드디어 어머니를 깨운 치코리는 히숍이 자신이 아버지라는 것을 알게 된다.



7대 비보로 인해서 16년동안의 잠에서 깨어난 치코리의 어머니 아리스

12월 10일 ~ 12월 16일 사보리 광산

아직까지도 흑용 만다를 물리치지 못했다면 이번이 마지막 기회. 12월 12일에는 코리안더의 생일이 있다.

12월 17일 ~ 12월 23일 마죠람의 관

다음주에 있을 크리스마스 선물을 위해서 산타 할머니(?) 마죠람에게 가서 선물을 받아 오는 것이 이번의 목적. 크리스마스때 프레젠트를 하면 보통 때보다 몇배의 호감도를 얻을 수 있기 때문에 가능한 한 선물을 많이 받아 두자.



산타 할머니(?) 마죠람

12월 24일 ~ 12월 30일 천공의 탑

12월 25일 크리스마스에는 생일보다도 몇 배의 호감도를 줄 수 있는 라스트 찬스. 그 캐릭터의 고유 이벤트를 보았지만, 다른 왕자에게 빠져 있는 여성이 있다면 프레젠트 폭탄(?)으로 이 기회에 자신에게 마음을 돌리게 하자.

12월 31일

드디어 운명의 날!! 12명의 여성들이 자신이 마음에 들어 하는 왕자에게 투표를 해준다. 왕자는 가장 많은 투표를 받은 왕자가 되는 것이지만, 결혼은 왕자가 되지 못하더라도 할 수 있다. 자신을 투표해 준 여성이 있다면……. 그러나 투표를 해준 여성이라고 해서 무조건 프로포즈를 받아 주는 것은 아니다. 모험 중에 고유의 이벤트를 본 여성만이 프로포즈를 받아 주는 것이다.



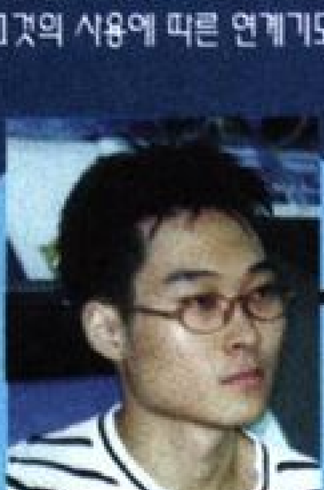
펜넬과의 결혼 HAPPY END!!



책속의 완벽공략

사가 프론티어

자유도 높은 사가 시리즈의 최신작. 전작까지의 세계관을 중세에서 근미래로 옮기고 시스템에도 약간의 변형을 주었다. 7명의 캐릭터에게 보다 독창성을 주어서 서로 다른 7개의 게임을 하고 있는 것 같은 느낌을 준다. 그외에도 화려한 각종 기술과 그것의 사용에 따른 연계기도 플레이어들을 즐겁게 해 줄 것이다.



필자: 로이드 홍

FF7, FFT의 공략담당자.

그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
연출성	★★★
사운드	★★★★
독창성	★★★

기본 시스템

7인의 주인공



레드(レッド)

종족 : 휴먼 성별 : 남성

리존쉽 키그나스에서 일하는 청년 레드. 하지만 그 정체는 악의 비밀결사 블랙크로스와 싸우는 변신히로 알카이저이다. 블랙크로스의 음모를 안 아버지는 그들에게 끌려가고 어머니 여동생은 그 마수에 의해 쓰러졌다. 레드도 빈사상태였지만 빛의 용사 알칼에게 구조되어 변신능력을 전수받게 되었다.



블루(ブール)

종족 : 휴먼 성별 : 남성

마법 아카데미에서 우수한 성적을 내고 더 큰 술을 찾기 위해 여행을 떠나는 블루. 이와 함께 쌍둥이 형제인 루즈도 매직킹덤을 떠나고 있었다. 술사의 숙명으로써 쌍둥이로 태어난 그들은 서로 반대쪽을 죽이지 않는 한 완벽한 술사로 되지 못한다고 한다. 숙명에 따라 블루는 루즈를 찾아 그 손으로 죽이게 된다.



쿤(クーン)

종족 : 몬스터 성별 : 무성

습지로 되어있는 리존 마그멜. 이미 리존으로써의 생명이 다하여 지금도 붕괴하려 하고 있다.
어느날 소년 쿤은 마그멜의 장보DP게 불려가 한가지 반지를 받게 된다. 세계중에 널리 퍼져있는 반지의 형제들을 모두 모은다면 마그멜을 구할 수 있다고 장로는 말한다. 이리하여 쿤은 고향을 구하기 위해 여행을 떠나게 된다.



아세루스(アセルス)

종족 : 반요 성별 : 여성

양친을 일찍 여의고 조부모들에게 길러진 소녀 알세스는 슈라이크의 리존에 이는 보통의 소녀에 불과했다. 어느날 돌연히 나타난 마차에 치어 절명한 그녀는 마차의 주인인 요마의 군주 올로와쥬에게 피를 받고 반요로써 되살아 나게 된다. 파시나를의 침의 성에서 의식을 되찾은 그녀는 자신의 존재를 알고 놀라게 된다.



T260G

종족 : 메카 성별 : 무성

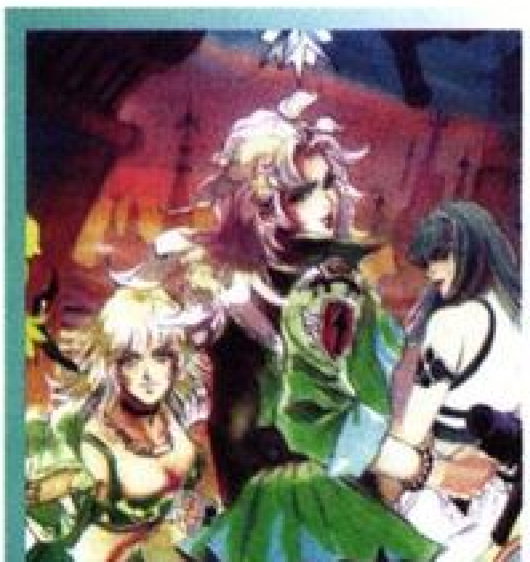
아주 오래전 초문명이 번영하고 격렬한 전쟁이 계속된 보로. 지금은 쓰레기와 스크랩이 그 흔적을 남길 뿐인 이 리존에서 고대의 전투용메카 T260G가 발굴되어 되살아 났다. 메모리 회로의 이상으로DLS-GO 오래전 자신이 했어야 할 임무의 기록을 잃은 T260G는 잃어버린 기록을 되찾기 위해 여행을 떠난다.



류트(リュート)

종족 : 휴먼 성별 : 남성

요크랜드에서 홀어머니의 하나뿐인 아들로 자라난 청년 류트. 그의 아버지는 정치운동가였지만 불의의 사고로 류트가 태어나기 전에 사망. 그것을 모르는 류트는 특별히 직업도 갖지 않고 날라리처럼 지내지만 왠지 근처의 말썽장이들로부터 존경받는 존재였다. 그런 그도 자활의 길을 골라 여행을 떠난다.



에밀리아(エミリア)

종족 : 휴먼 성별 : 여성

톱모델로써 화려하게 활약한 그녀도 IRPO의 패트롤 대원과의 약혼과 함께 현역에서 은퇴한다. 결혼을 목전에 두고 행복의 절정에 이른 그녀의 앞에 불운이 습격한다. 약혼자 렌이 복면의 남자(죠커)에게 죽고 에밀리아가 그 죄를 뒤집어 쓰게 된 것이다. 디스페어에 투옥된 그녀는 약혼자의 원수를 갚기 위해 탈옥을 결심한다.

컨트롤러 조작법

방향키 : 캐릭터의 이동이나 메뉴 항목의 이동
○ : 결정, 말하다
□ : 메뉴화면을 불러낸다
× : 캔슬, 대쉬
스타트 : 포즈
L1 : 스테터스 화면의 항목변환, 전투중 결정
R1 : 〃, 전투중 방어
L1+R1+스타트+셀렉트 : 퀵리셋
R2+△ : 퀵세이브

처음 시작시의 명령

처음으로 게임을 시작하면 시스템 데이터에 대한 질문이 나온다. 그러므로 솔직하게 대답하고 그 이후부터는 새로 만들지 말고 기존의 것을 사용하자.

1 사가 프론티어 시스템 데이터는 어디에 있습니까?

- 메모리카드 1에 있다 : 2회 이후부터 이것으로 결정
- 메모리카드 2에 있다 : 위와 동일
- 메모리카드 1에 신규작성 : 처음 플레이 할 때 이것으로 결정
- 메모리카드 2에 신규작성 : 위와 동일
- 시스템데이타 따윈 필요없어 : 데이타없이 플레이 하고 싶은 경우

2. 당신의 이름을 정해 주십시오 : 이름 결정

3. 당신의 별자리를 가르쳐 주십시오 : 솔직하게 대답하자

- 염소자리 천칭자리
- 황소자리 전갈자리
- 쌍둥이자리 사수자리
- 게자리 산양자리
- 사자자리 물병자리
- 처녀자리 물고기자리
- 싫어! 몰라…

4. 당신의 혈액형을 가르쳐 주십시오 : 역시 솔직히 답하자

- 어째서지?
- A형
- B형
- O형
- AB형
- …몰라

커맨드

스테터스(ステータス) : 아군의 능력치를 볼 수 있다
아이템(アイテム) : 아이템을 사용할 수 있다. 단 버릴 수는 없다
기술연계(技術連繫) : 사용된 연계기를 볼 수 있다. 위의 3개는 없어지지 않는다
캐릭터교환(入れ換え) : 캐릭터의 위치를 바꾼다
장비무기(裝備武器) : 무기를 장비한다
장비기술(裝備技術) : 기나 술 등을 장비한다
컨피그(コンフィグ) : 조작설명이나 화면색 등을 바꾼다
세이브(セーブ) : 게임을 세이브 할 수 있다

캐릭터의 능력치

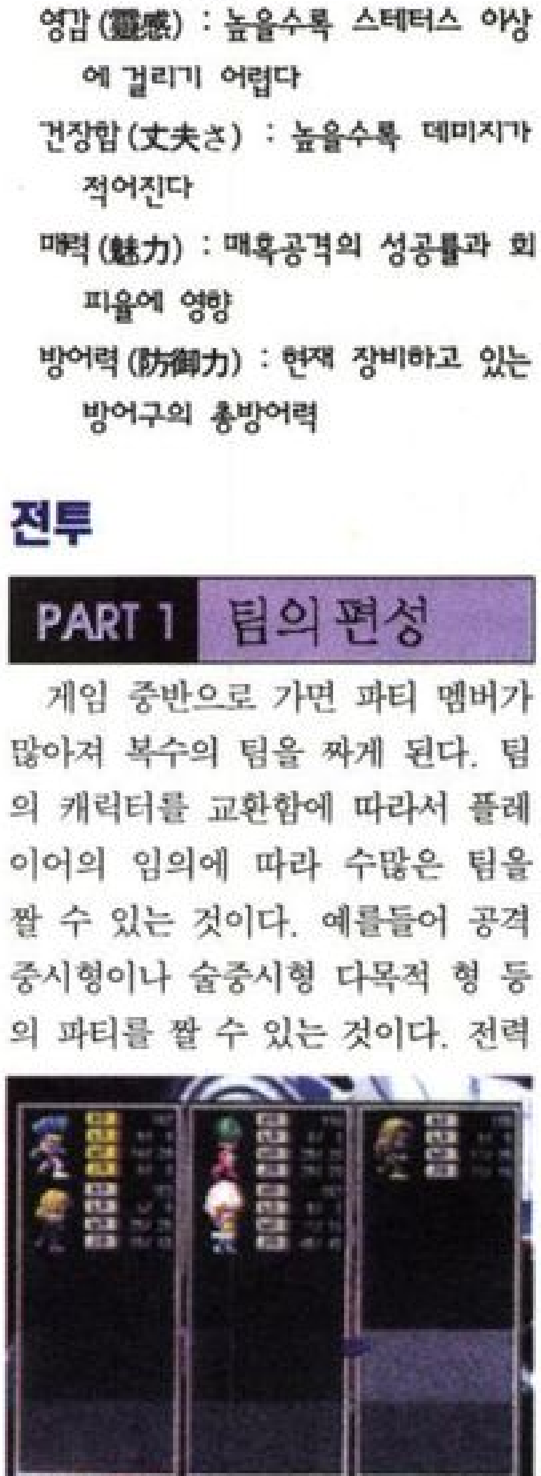
사가 시리즈에서는 레벨이란 것이 존재하지 않으며 레벨업에 의한 능력향상도 없다. 그러므로 사가 시리즈를 접해보지 못했던 플레이어들은 처음엔 어떻게 캐릭터를 성장시킬지 의문이 들 것이다. 하지만 그리 복잡하지 않다. 자신이 키우고 싶은 명령을 내림으로써 그쪽 분야의 능력치가 향상하는 것이다. 예를들어 물리공격을 계속 사용할 경우 완력과 WP가 많이 상승하고 술을 사용하면 지력이나 JP가 자주 상승하게 되는 것이다. 그외의 다른 패러미터도 전투를 계속함에 따라 조금씩 상승해 간다. 하지만 LP는 성장하지 않으므로 주의하자. 각 패러미터의 내용은 다음과 같다.

HP : 내구력. 데미지가 쌓여 0이 되면 LP가 1 줄어든다
LP : 생명력. 0이 되면 전투에 참가하지 못함. 숙소에서 회복가능
WP : 기포인트. 전투에서 기를 사용하면 소모된다
JP : 술포인트. 전투에서 술을 사용하면 소모된다
근력(筋力) : 공격할 때 적에게 입히는 데미지에 영향을 준다
운동성(運動性) : 민첩성과 공격회피율에 영향을 준다
지력(知力) : 높을수록 술을 알아내기 쉬워진다
집중력(集中力) : 겁기나 총기를 사용할때의 명중률
영감(靈感) : 높을수록 스테터스 이상에 걸리기 어렵다
건장함(丈夫さ) : 높을수록 데미지가 적어진다
매력(魅力) : 매혹공격의 성공률과 회피율에 영향
방어력(防御力) : 현재 장비하고 있는 방어구의 총방어력

전투

PART 1 팀의 편성

게임 중반으로 가면 파티 멤버가 많아져 복수의 팀을 짜게 된다. 팀의 캐릭터를 교환함에 따라서 플레이어의 임의에 따라 수많은 팀을 짤 수 있는 것이다. 예를들어 공격중시형이나 술중시형 다목적 형 등의 파티를 짤 수 있는 것이다. 전력



5명 이하라도 팀을 나눌 수 있다

에서 빠져 있을 경우 HP LP JP WP가 조금씩 회복되므로 이것을 이용하면 던전 공략에 유용하다. 또한 류트를 제외한 모든 주인공들은 제1팀에서 빠질 수 없으며 보스전에는 항상 제1팀이 출전하게 된다.

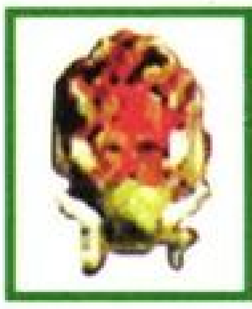
PART 2 적과의 조우

맵상에서 돌아다니고 있는 적과 접촉하면 전투에 들어가게 된다. 적이 뒤를 습격할 경우 백어택이나 협공 등을 당할 수도 있으므로 주의하자. 전투화면으로 들어가면 참가할 팀을 고르게 되고 그후 캐릭터의 배치가 이루어 진다. 배치가 모두 끝나면 명령을 내려 적을 공격하게 된다.

PART 3 몬스터의 타입

이 게임에서는 던전마다 등장하는 적이 정해져 있지 않다. 플레이어의 강력함에 따라 그에 맞는 적이 등장하는 것이다. 하지만 맵위에 표시된 적의 종류에 따라 어느 정도의 전력을 알 수 있다. 적 종류는 다음의 12가지로 나뉜다.

야수계열



이빨 등으로 공격해 온다. 전체적으로 공격력과 HP가 높다

식물계열



촉수나 꽃가루 등으로 공격. 독 등에 주의해야 한다. HP는 낮다

양서류계열



수속성의 공격을 사용한다. 전격이나 냉기에 약하다. HP는 낮지만 술에는 약하다

곤충류계열



공격력이 비교적 높다. 독도 사용하며 민첩성이 높다

조류계열



민첩성이 높으며 스탄계열의 기술을 사용한다. 회피능력도 뛰어나다

무기질계열



능력치는 낮지만 검이나 총 등의 물리공격에 강하다. 술공격으로 대처하자

미생물계열

검이나 도끼 등의 생명을 빨아들여 만들어진 적. 공격력이 높다

불사족계열



HP를 흡수하는 공격을 사용한다. 태양광선에 약하다.

요마계열/남



HP는 낮지만 무기공격이나 술공격이 강력하다. 능력치도 매우 높다

요마계열/여



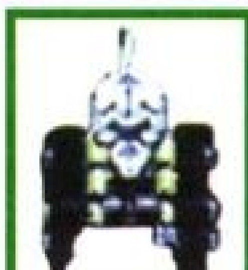
술계의 공격을 사용한다. 매료공격을 걸어올 때도 있다

휴먼계열



방패로 물리공격을 막고 기로써 많은 데미지를 입힌다

메카계열



HP가 높고 전체공격 등을 사용한다. 타격으로 승부하자

PART 4 스테터스 이상증세

적의 공격으로부터 여러가지 이상상태에 빠지게 된다. 이 경우 여러가지 페널티를 받게 되므로 빨리 회복해 주는 것이 좋다. 혼수를 제외한 전투중의 상태 이상은 전투가 끝나면 회복된다.

혼수(昏睡) : LP HP가 0이 되어 행동불능. 숙소에서 회복가능

전투불능(戰闘不能) : HP가 0인 상태. HP를 회복하면 된다

수면(睡眠) : 자고 있는 상태 적의 공격을 받으면 회복

광전사(狂戰士) : 계속해서 직접공격을 가한다. 만능유로 회복가능

혼란(混亂) : 플레이어의 생각대로 행동하지 않는다. 만능유로 회복가능

매료(魅了) : 적의 생각대로 행동해 버린다

암압(暗闇) : 주변이 어둡게 되어 명중률이 떨어진다

석화(石化) : 돌이 되어 행동불능. 만능유나 석화회복으로 치유

마(マヒ) : 몸이 마비되어 행동불능. 만능유로 회복가능

스탄(スタン) : 일시기절하여 1턴 행동불능이 된다. 턴마다 자동회복

맹독(猛毒) : 매턴마다 독에 의해 데미지를 입는다. 상처약이나 만능유로 회복

바리어(バリア) : 냉기나 번개 등의 속성바리어가 쳐져 자동반격된다

PART 5 연계공격을 노려라

파티멤버의 공격방법과 순서에 의해 2명에서 5명까지 공격이 연계되어 엄청난 데미지를 입힐 수 있는 경우가 있다. 이것이 연계공격이다. 이 조합방법은 거의 무한정이지만 중요한 것은 순서가 정확해야 한다는 것이다. 아무리 똑같은 명령을 내리더라도 캐릭터의 행동순이 바뀌어 버릴 경우 기술이 나오지 않는 경우도 있다. 또한 이런



위의 3개가 중요하다

연계기는 기록해 둘 수 있으며 아래의 5개는 새로운 연계기를 발견할 때마다 하나씩 사라져 가지만 기억해 둔 3개의 연계기는 사라지지 않고 발동확률을 높여준다.

PART 6 공격범위의 결정

기술마다 공격범위가 정해져 있어 타겟을 중심으로 복수의 적을 공격할 수 있다. 이런 공격범위는 3가지로 나뉠 수 있는데 원을 그리는 서클형과 직선상을 공격하는 벨트형 그리고 부채꼴 모양을 공격하는 콘형이 있다.



차례대로 서클형 벨트형 콘형

종족

사가 프론티어에는 4가지 종족이 있으며 각각의 종족마다 독자적인 성장시스템과 특수능력을 가지고 있다. 4가지 종족의 기본적인 사용법은 다음과 같다.

휴먼(ヒューマン)

공격의 주력으로써, 때로는 회복과 서포트로 여러 방면에 사용된다. 기르는 방법에 따라 매우 차이가 난다.

요마(妖魔)
술이나 특수능력을 생각해 보면 공격보다도 보조역할에 사용된다.

몬스터(モンスター)
어디까지나 스테터스와 특수능력에 따라 달라지지만 강력한 공격전용의 멤버로써 활용된다.

메카(メカ)
보통때는 총이나 중화기를 사용하는 지원공격을 사용하지만 대메카용으로 사용할 만하다.

휴먼
모든 무기 방어구를 장비할 수 있다. 스테터스적으로는 각 캐릭터마다 개인차가 있지만 기본적으로는 평균적. 어떤 적에게도 대응할 수 있다.

성장 시스템
휴먼은 전투를 계속함에 따라 전투종료시 LP를 제외한 모든 패러미터가 차례차례 상승한다. 또한 HP와 매력 이외의 패러미터는 공격수단에 따라 상승율이 크게 달라진다. 상승률에 대해서는 아래에 나온 표를 참고하도록 하자.

공격수단	상승하기 쉬운 스테터스
검술, 체술	완력 운동성 건장함 WP가 업. 지력 영감은 늘지 않는다.
총기 중화기	집중력을 중심으로 운동성 지력 WP가 업. 영감은 약간 상승. 완력 건장함은 늘지 않는다.
술	지력 영감 JP는 확실히 들지만 완력 운동성 건장함은 기대하기 힘들다

특수능력 - 기
휴먼만이 사용해 낼 수 있는 기는 전투중에 번득이거나 전투종료 후 조성해 낼 수 있다. 기에는 '검기' '체술' '총기' 그리고 '간파하다'가 존재하여 일부의 기를 제외하곤 사용할 때 WP를 소비한다. 또한 휴먼중에는 특정의 무기를 잘 사용하는 캐릭터가 있어 그 무기로 공격할 경우 기를 알아낼 확률이 높아지는 경우도 있다.



머리위에 전구 마크가 나타나면 ok!

특수능력 - 술
휴먼(요마)의 또하나의 특권은 술을 사용할 수 있다는 것이다. 이것은 공격 회피 등에 효과를 발휘하므로 이용가치가 높다. 수많은 술은 그 근원으로부터 5가지 계통으로 나뉘며 각각의 계통에는 상반하는 2종류가 있다.

이 여러가지 술들은 세계 각지의 리존에 퍼져 있는 상점에서 살 수 있다. 하지만 술을 구입할 때는 항상 상성과 자질을 고려해 봐야 한다. 만약 상성이 반대인 술을 구입할 경우 전에 가지고 있던 반대속성의 술들이 모두 사라져 버린다. 또한 각종류의 술에는 상위의 술이 있는데 이것은 살 수 없으며 해당 자질을 얻어야만 한다. 이 '자질'은 특정 이벤트를 거쳐야만 생겨나며 그후 해당 마법을 사용하면 전투종료후 배우게 된다. 자질이벤트를 달성했을 때에는 파티의 캐릭터 전원이 그 자질을 이어받게 된다.

요마
휴먼과 비슷하면서도 서로 다른 존재. 모든 무기와 방어구를 장비할 수 있지만 빼낼 수 없는 고정장비품을 가지고 있는 자가 많다. 또한 휴먼보다 매력이 높지만 LP가 낮다.

성장 시스템
휴먼과 마찬가지로 전투종료시에 패러미터가 상승한다. 하지만 상승하는 스테터스는 HP JP WP 매력의 4가지뿐이다. 요마는 보통의 장비품 이외의 '요마의 검' '요마의장밥' '요마의신'이라 불리는 3가지 타입의 무구를 독자적으로 소유할 수 있다. 이 무구로 적 몬스터에게 결정타를 가했을 경우 그 몬스터의 강력함을 요마자신의 스테터스에 반영시킬 수 있다. 강한 몬스터일수록 능력향상이 많다는 것이다.

특수능력 1
요마의 무구를 사용해 적 몬스터에게 결정타를 가했을 경우 적을 흡수함과 동시에 무구의 특수한 공격능력이 겸비된다. 이것은 결정타를 가한 무구의 종류에 따라 달라지며 각각의 무구에 몇가지가 준비되어 있다. 기본적으로 무구 1개마다 종류의 능력밖에 사용하지 못하지만 몬스터를 흡수할 때에 사용가능한 능력이 변화한다.

특수능력 2
요마 역시 휴먼처럼 술을 사용할 수 있다. 또한 모든 요마는 '요술'의 자질을 가지고 있기 때문에 요술을 계속해서 사용하면 새로운 요술을 발견해 낼 수 있다. 당연 다른 술도 구입하여 사용할 수 있지만 요술과 반대인 마술의 자질만은 얻지 못한다.

몬스터
장비품은 액세서리에 한정된다. 변신한 몬스터의 모습에 따라 능력치는 물론 LP까지 변해버리며 때론 특정의 공격에 대한 내성이 생긴다.

성장 시스템
몬스터는 쓰러트린 적 몬스터의 능력을 흡수해 변신하는 것에 따라 능력치가 크게 변화한다. 변신후의 모습은 흡수한 몬스터의 모습으로 되는 것이 아닌 흡수한 능력의 조성에 따라 결정된다. 나쁜 몬스터의 모습으로 되돌아갈 경우도 있다.

특수능력
흡수한 몬스터의 능력은 다음의 전투에서부터 사용할 수 있다. 또한 능력 사용할 때에는 WP를 소모한다. 또한 적중에는 복수의 능력을 가진 것도 존재하므로 같은 적이라도 여러번 흡수해 볼 필요가 있다. 또한 변신의 유무에 관계없이 무언가의 능력을 얻었을 경우 그 캐릭터의 WP JP가 모두 회복된다. 흡수한 능력은 장비기술의 일람표의 맨 아래에 기재된다. 몬스터는 봉인을 사용할 수 없기 때문에 장비기술이 꽉찼을 경우 다른 능력을 흡수하면 제일 아래의 능력이 버려진다. 그러므로 새로운 능력을 흡수했을 때 필요가 없다면 그대로 제일 아래에 놔두고 만약 쓸모 있는 기술일 경우 자리를 위로 바꾸어 두는 것이 좋다.

메카
모든 무기 방어구를 장비할 수 있다. 전용 아이템으로밖에 HP를 회복할 수 없다. 술에 대한 방어력이 매우 낮지만 반면 상태 이상에 대한 내성이 매우 높으며 LP도 높다.

성장 시스템
다른 종족이 전투를 거쳐 성장하는 것을 생각하면 메카의 성장 시스템은 매우 독특하다. 기본 스테터스는 결코 높지 않지만 장비한 아이템에 따라 패러미터가 크게 보정된다. 강력한 무기나 귀중한 아이템일수록 상승하는 패러미터치도 높게 된다. 총 중화기를 취급하는 종족이므로 지력과 집중력을 중심으로 스테터스를 늘이자.

특수능력
메카계의 적은 무언가의 전투 프로그램을 가지고 있다. 메카는 전투종료후 그 전투 프로그램을 학습하는 것으로 여러가지 전투능력을 얻을 수 있다. 그러므로 메카는 메카와 싸우는 것이 좋다. 또한 전투 프로그램을 사용할 때에도 WP를 소모한다.

리존
사가프론티어의 세계는 보통의 대륙이 아니다. 리존이라고 불리는 혹성과 닮은 몇개의 공간으로 구성되어 있다. 리존간의 이동에는 리존쉽이라는 승차물이 이용되어 크론의 리존을 중심으로 선로가 정비되어 있다. 그외에도 특정의 조건

PLAY STATION

이 있을 경우에만 갈 수 있는 리존이 몇개인가 있다. 리존간의 이동방법은 다음과 같다.

그룹 A - 맨하탄 슈라이크 루미나스 매직킹덤 도우반 경

그룹 B - IRPO 무스벨니블 스크랩 오우미 바카라 와카츠

그외 - 요크랜드 크론 신로우 넬슨

기본적으로 그룹 A의 경우 같은 그룹 A 내의 리존이라면 왕래가 자유롭다. 하지만 그룹 B에서는 일단 크론으로 갔다가 다시 행선지를 정해야 한다. 또한 넬슨의 경우는 그룹 B에서만 갈 수 있다. 그외의 지역 역시 크론에서 왕래할 수 있으며 요크랜드는 그룹 A에서 올 수 있고 신로우에서는 그룹 A의 리존으로 갈 수 있다.

각 리존의 내부는 모두 똑같게 구성되어 있는 것이 아니다. 어떤 리존의 경우 마을뿐인 곳도 있으며 던전으로만 된 리존도 있다. 그러므로 각 리존에 무엇이 있는지 잘 파악해 두어야 한다.

상점과 설비의 존재

많은 리존내에는 모험에 필요한 상점이나 설비가 존재한다. 또한 이 게임에서는 취급품이 세분화되어 있어 리존에 따라 상점의 종류가 한정되어 있다. 그러므로 어떤 리존에 어떤 상점이 있는지 잘 파악해 두어야 한다. 초반에는 크론이 여러 모로 도움이 된다.

무기점

무기에는 검 총 그리고 중화기가 있어 각각의 무기를 전문적으로 취급하는 상점이 있다. 크론에는 3종류의 무기 전문점이 있으며 슈라이크에 중화기 점이 있다.

액세서리점

장비하면 캐릭터의 스테터스를 상승시키고 특정 공격을 막아낼 수 있게 해주는 액세서리를 취급하는 상점이 존재한다. 하지만 가격이 비싸고 적이 전리품으로 주는 경우가 많으므로 많이 구입할 필요는 없다. 상점은 맨하탄의 쇼핑가에 있다.

방어구점

방어구에는 머리부분, 몸체부분, 팔부분, 다리부분의 4종류가 있으며 역시 각각의 방어구를 따로 취급한다. 이 품목들도 크론에서 구입할 수 있다.

술점

적에게 데미지를 주거나 아군의 HP를 회복할 수 있는 술은 세계 각지에 퍼져 있는 술상점에서 구입할 수 있다. 술상점은 도우반, 루미나스, 파시나롤 경 등에서 찾을 수 있다.

약점

전투중의 HP를 회복하거나 잃어버린 LP 등을 회복할 수 있는 아이템을 취급한다. 크론에 있다.

매각상점

특정의 아이템을 돈으로 교환할 수 있는 상점. 크론 슈라이크의 설비내에서나 스크래프의 정크상점에서도 팔 수 있다.

숙소

LP WP JP가 모두 회복된다. 크론, 슈라이크, 스크랩 등에 있다.

쉽 발착장

리존쉽에 의한 리존간의 이동시에 사용. 일부를 제외하곤 각 리존에 존재한다.

리존별 기본공략

맨하탄(マンハッタン)

동료가 되는 인물 : 휴즈

이곳에는 공통되는 별다른 이벤트가 일어나지 않는다. 단 레드의 경우 시나리오상 캠벨빌에서 이벤트가 일어난다. 마을의 쇼핑가에서는 액세서리를 살 수 있다. 캐릭터에 따라서 휴즈가 동료로 될 때도 있다.

크론(クーロン)

동료가 되는 인물 : 누사칸 아니
루파우스 라이자 pzkwV

수많은 상점이 존재하며 많은 정보를 얻을 수 있는 곳이다. 또한 하수도로 구성된 뒷거리에는 밀매상인도 있다. 젠을 모으기 위해선 이곳의 스켈톤에게 정보를 들은 후 스크랩에 가야 하며 룬을 얻기 위해 아니를 동료로 할 수도 있다. 그외에 캐릭터마다 많은 고유 이벤트가 일어난다. 자주 들리게 되는 곳이다.

보호의 룬

도우반에서 돌을 얻어올 경우 이곳에서 정보를 모은 후 요마인 누사칸을 모을 수 있다. 캐릭터에 따라선 파티에 아니가 있다면 루파우스나 라이자가 동료가 될 때도 있다. 룬은 지하도를 빠져나가면 나타나는 자연동굴에서 얻을 수 있는데 이 동굴은 꽤 복잡하다. 하지만 동굴내부에는 괜찮은 방어구가 몇개 숨겨져 있으므로 잊지말고 모두 찾아내자. 룬에 대한 정보를 얻은 후 제일 안쪽까지 왔다면 퀘이커웜이 등장할 것이다.



누사칸도 동료로 만들자



보호의 룬을 얻었다

Boss **퀘이커웜**
(クエイカワーム)

보스거미와 보통거미 3마리가 나오는데 앞에 있는 3마리는 800씩 회복하므로 빨리 없애자. 그후 뒤에 있는 보스를 죽이면 된다. 별로 공격력은 세지 않지만 가끔씩 지진이 일어나 아군전체가 100씩 데미지를 받으므로 제트슈즈를 신고 오는 것이 좋다. 초기 HP는 4000으로 설정되어 있지만 나중에 오면 HP가 좀더 늘어나는 것 같다.



룬을 지키는 퀘이커웜

슈라이크(シュライク)

동료가 되는 인물 :
특수 공작차 루파스 제왕

이곳은 마을과 2개의 유적 그리고 생명과학연구소 그리고 나가시마제작소가 있다. 레드의 경우 이야기 진행상 들르게 되며 나머지는 레벨업과 아이템 탐사 등의 목적으로 들리게 된다.



슈라이크 전경

마을(街)

숙소와 책방이 있다. 그외에도 레드는 어린아이들과 이야기하면 이벤트가 진행된다.

나가시마제작소(中島製作所)

중화기를 팔고 있으며 약간의 아이템을 팔 수 있다. 또한 안쪽에

있는 메카와 대화하면 그를 동료로 만들 수 있다.



동료가 되는 메카

제왕의 고분(濟王の古墳)

전설의 제왕이 잠들어 있다. 레드나 쿤등의 경우 이벤트상 와야하며 다른 캐릭터들은 제왕을 동료로 하거나 아이템을 모으기 위해 오는 곳이다. 어느정도 진행하다 보면 아래로 떨어지는 곳이 나오는데 이곳에서 검, 곡옥을 얻은 뒤 해골 두 마리가 잠든 곳을 조사하면 방패를 얻을 수 있다. 단 3가지 신기를 손에 넣을 때에는 적과 싸워야 한다. 그후 이 3가지를 3개의 제단에 놓으면 문이 열려 안으로 들어갈 수 있게 된다. 안으로 들어가면 로드스켈톤과 싸우게 되고 그를 이기면 쿠사나기의 검을 받거나(1) 동료로 만들(2) 수 있다.


이 검을 집어라


제단에 3신기를 놓아라

Boss 로드스켈톤 (ロードスケルトン)

스켈톤나이트 4마리를 함께 불러낸다. 적들은 주로 검기를 사용하는데 별로 어렵지 않다. 하지만 4명의 스켈톤나이트를 모두 없애면 로드스켈톤이 전체공격을 사용하므로 한명은 남겨두는 것이 좋다. 또한 로드스켈톤은 턴마다 자동 회복된다는 것도 잊지 말자. 중반 이후 HP가 400정도로 되면 클리어할 수 있을 것이다. 로드스켈톤의 HP는 10000 이상이다.


부하들을 끌고 나오는 로드 스켈톤

생명과학연구소(生命科學研究所)

원래는 연구소이지만 모든 연구원이 생체병기로 변해 있다. 연구소 내부에서는 몬스터 동료를 모을 수 있으며 보스를 쓰러트리면 용린의 방패를 얻을 수 있다. 하지만 이 녀석은 HP가 80000정도나 되는 강적이므로 후반부에나 도전하자. 적들이 비교적 돈을 많이 주므로 레벨과 돈을 모으기에 적합한 곳이다. 중간정도 진행하다 보면 책장이 많이 나오는데 이곳의 가장 왼쪽 책장을 조사하면 비밀통로가 열린다. 이 비밀통로를 찾아야 내부를 확실히 탐험할 수 있다. 또한 붉은 문을 열고 들어가 적들을 모두 쓰러트리면 몬스터 동료인 코튼이 동료로 되는데 무조건 되므로 잘 결정하자. 그 외에도 지하층에서 열리지 않는 문을 연뒤 들어가면 지룡과 싸울 수 있다.





Boss 지룡(地龍)

HP가 80000에 달한다. 지진공격과 화염공격을 주로 사용하며 철구를 던지는데 이 철구 공격이 문제이다. 철구는 HP를 500이상 달게 한다. 그러므로 철구를 막을 수 있는 미라쥬셰이드 등의 분신마법을 사용해 막자. 전원의 HP가 600~700정도 되면 도전하자.

무왕의 고분(武王の古墳)

승리의 룬을 얻기 위해 와야하는 곳이다. 들어가자마자 왼쪽으로 가서 계속 진행하다 보면 큰 상자와 작은 상자 괴물이 나오는데 큰 상자괴물을 쓰러트리면 등장하는 적에 따라 매직헤름이나 중입자포 등의 아이템을 손에 넣을 수 있다. 하지만 큰상자에서 나오는 적이 매우 강하므로 주의하자. 오른쪽으로는 보통 진행하지 못하지만 룬에 대한 정보를 듣고 오면 들어갈 수 있다. 왼쪽에는 루파스도 있는데 캐릭터에 따라서 그가 동료가 될 때도 있다. 오른쪽 던전 속에는 승리의 룬을 지키고 있는 스칼라돈이 있다.


이 상자안에 매직헤름이


승리의 룬을 얻었다

Boss 스칼라돈 (スカルラドン)

1턴째에는 아무런 공격도 통하지 않으므로 보조마법을 사용해 두자. 녀석은 매턴마다 600정도의 HP를 회복하므로 매우 짜증난다. 하지만 공격력이 별로 높지 않다. 가끔씩 화염방사같은 기술을 쓰므로 주의하자. HP는 약 8000정도이다. 파티의 HP가 300이상이라면 도전할 만하다.



룬을 지키는 스칼라돈

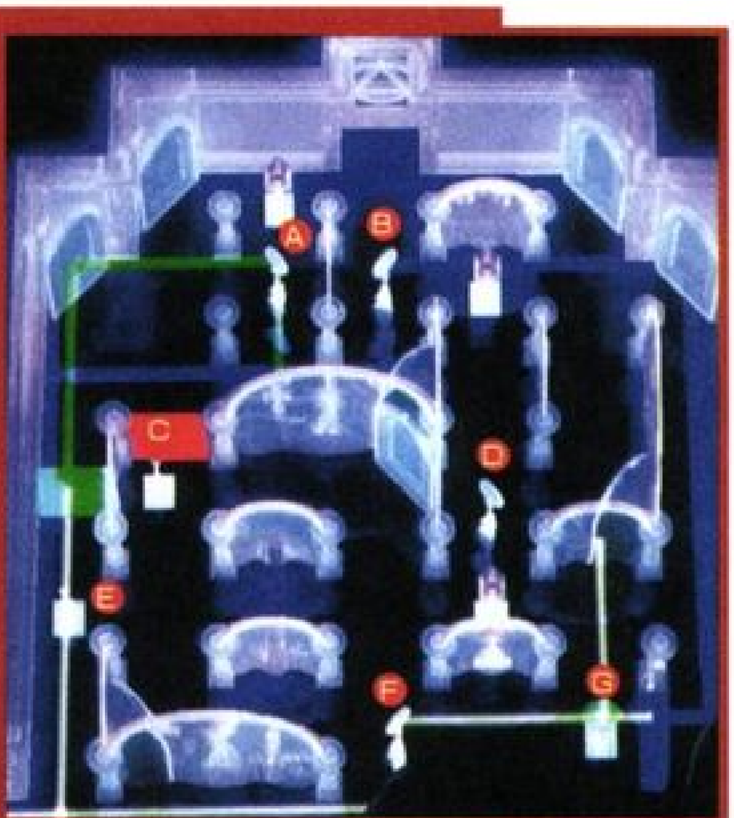
도우반(ドゥヴァン)

이곳은 여러가지 술을 얻기 위해 오는 곳이다. 점장이들이 살고 있는 리존으로 여러가지 점을 칠 수 있지만 모두 상관없는 것뿐이며 중앙의 마을에선 '비'와 '인'의 술에 대한 정보를 들을 수 있으며 높은 계단의 사당에서는 '시'와 '공'의 술에 대한 정보를 얻을 수 있다. 블루나 에밀리아편 등에서는 반드시 와야 하며 특별히 동료가 되는 인물은 없다. 공의 술을 얻기 위해 가야하는 기린의 공간은 이곳에서만 갈 수 있다.

루미나스(ルミナス)

동료가 되는 인물 : 루즈

이곳의 승차장에는 루즈가 나타날 때가 있다. 그의 질문에 '예'라고 대답하면 루즈를 동료로 만들 수 있다. 그 외에도 빛의 미궁에 들어가 '양'의 자질을 얻을 수 있다. 빛의 미궁에서는 거울과 프리즘 등을 이용해 빛을 반사시켜 길을 만들어 가야 하는데 그리 어렵지 않다. 4번째 방에서는 모든 빛을 모아 헌색으로 만들어 중앙의 표적으로 발사시키면 되는데 만약 적색이



청 : B (적출현)
적 : F - B (강적출현)
수 : A - B (월백의 술 입수)
황 : G - E - A - F - B
(400크레디트 입수)
자 : G - C - F - B (결계석 입수)
백 : G - C - F - A - B
(미궁클리어)

나 청색을 발사시키고 그곳에 가면 적이 나타나고 그외 하늘색이나 황색을 발사시킨 후 가면 희귀한 아이템을 얻을 수 있다. 만약 주인공이 음의 소질을 가지고 있다면 그 외의 인물들만 들어가서 소질을 얻고 올 뿐 던전탐험은 불가능하다. 참고로 마지막 방의 지도와 빛의 만드는 방법은 다음과 같다.



할머니에게서 음술을 살 수 있다

온블(オンブール)

동료가되는 인물 : 사이런스

음술의 자질을 얻기 위해 와야하는 리존. 루미나스에서만 올 수 있다. 또한 인간밖에 들어갈 수 없다는 것에 유의하자. 스타트와 동시에 왼쪽으로 가서 그림자와 이야기 한 후 첫 번째 선택을 하면 사이런스를 동료로 만들 수 있다. 단 온블에서 빠져나간 뒤부터다. 안쪽으로 진행하면 그림자로 된 적들이 등장한다. 온블에 도착하자마자 누군가의 그림자가 사라지는데 이것과 같은 그림자를 찾아내야 한다. 이것과 같은 그림자를 두 번 밟으면 그 그림자는 어디론가 가버리고 따라가서 이기면 클리어하게 되는 것이다. 내부에는 아이템상점과 보물도 숨겨져 있으므로 잘 찾아 보자. 마지막에서는 아군 파티와 똑같은 적들과 싸워야 하는데 한명씩 확실히 없애면 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다.



사이런스는 이런 이야기를 한다



A방에서 B방으로 그림자를 옮기자



자신들과의 싸움

매직킹덤(マジックキンダム)

블루의 경우 갈 수 없지만 다른 캐릭터는 마술을 배울 수 있다. 그 외에도 던전이 하나 있는데 별로 쓸데없는 던전이다.

바카라(バカラ)

동료가되는 인물 : 에밀리아

레드편이나 에밀리아편 등에서는 강제적으로 오게 되지만 나머지의 경우 금의 카드를 얻기 위해 와야 하는 곳이다. 우선 도우반에서 카드를 받은 뒤 이곳에 와서 이야기를 하다 보면 놈(ノーム)에 대해 듣게 된다. 그후 계속 카지노장을 다니다 보면 사진과 같은 바니걸과 대화하게 되는데 이때 놈을 만나게 된다. 그후 위층으로 계속 올라가면 놈이 엘리베이터를 타고 어디론가 내려가는 것을 볼 수 있다. 그후 우리도 아래로 내려오다가 엘리베이터를 타고 주차장(駐車場)으로 가면 맨홀뚜껑이 열려 있는 것을 볼 수 있다.

이 맨홀뚜껑으로 들어가려 하면 에밀리아가 나타나는데 동료로 하거나 그냥 보낼 수 있다. 아래의 던전은 통로가 잘 보이지 않으므로 주의하자. 내부로 계속 들어가다 보면 놈들이 살고 있는데 이야기하다 보면 금을 가져다 달라고 한다. 이젠 다시 크론으로 돌아가 금(金)을 5개정도 사다 주면 카드를 얻을 수 있다.



❶이 아가씨가 정보를 준다
❷이곳에서 에밀리아가 동료로 된다
❸금을 잔뜩 가져오라는 놈

IRPO

동료가되는 인물 : 휴즈

방패의 카드를 찾기 위해 오게 된다. 카운터의 아가씨에게 말을 걸면 IRPO의 대원이 무스페룸의 일을 해결해 달라고 한다. 그후 자동적으로 무스펠니블으로 가게 된다. 이곳에서는 산 정상의 꽃을 따와야 한다.

중턱에는 동굴이 있고 그 안에는 많은 보물이 있지만 적룡과 흑룡이 이것을 지키고 있다. 하지만 이 두 마리 용들은 후반부가 되도 이기기 힘드므로 웬만하면 무시하고 가자. 정상에 가면 보스인 주작과 싸우게 된다. 방패의 카드를 얻은 후 퓨즈가 동료로 된다.

Boss 주작(朱雀)

주로 화염공격을 사용한다. 화염공격은 일정범위에 2~300의 데미지를 준다. 물리공격의 경우 매우 강하므로 주의해야 한다. 전체공격은 사용하지 않으므로 끈질기게 승부하자. HP는 약 20000정도이다.



불새처럼 생긴 주작

요크랜드(ヨークランド)

동료가되는 인물 : 선더

류트의 고향. 파티에 류트가 있다면 선더와 대화해서 동료로 할 수 있다. 그외에도 배의 카드를 얻기 위해 와야 한다. 카드를 얻으려

면 우선 술을 빚는 마을로 가자. 이 마을에는 5명의 술빛는 노인이 있으므로 모두에게 물어보면 5번째 노인이 늪지대에 카드가 있다고 가르쳐 준다. 이젠 마을 서쪽의 늪으로 가면 되는데 늪에 가면 술에 취해 비틀거리며 여러가지 이상상태에 빠지게 될 것이다. 늪지를 지나 북쪽으로 올라가면 배의 카드를 얻을 수 있다.



술을 먹이는 노인들


배의 카드 획득

경(京)

레드편에서는 이벤트가 존재하지만 다른 인물들은 별로 상관이 없다. 하지만 이곳에서 심의 술을 익힐 수 있다. 우선 리존의 북서쪽에 있는 수행장으로 들어가자. 이곳에는 한 할머니가 있는데 정면에서 말을 걸면 심의 술에 대한 것을 들을 수 있다. 여기서 자질에 대해 물어보면 수행을 받을 수 있다. 수행은 일대일로 적과 싸우는 것인데 그리 어렵지는 않다. 수행에 통과하면 '심'의 자질을 얻게 된다.



이 할머니에게서 '심'의 술을

오우미(オウミ)

동료가되는 인물 : 수마

이곳은 오래전부터 인어가 살고 있다고 전해지는 마을이다. 마을 중앙에서 북쪽으로 가면 영주의 관으로 들어갈 수 있는데 영주의 관 지하로 내려가면 수마를 만날 수 있다. 이 수마는 아세루스나 시간의 군주같은 고급요마가 가면 동료가 되는데 사이런스의 경우는 도망가 버린다.



인어의 정체는 수마

Boss 데빌텐타크라(デビルテンタクラー)

아군전체를 공격하는 메일슈트롬을 사용하는데 매우 강하다. 하지만 HP가 10000정도이므로 중반정도라면 쉽게 이길 수 있을 것이다.


메일슈트롬을 조심하자

와카츠(ワカツ)

이곳은 보통때는 갈 수 없다. 가기 위해선 와카츠 출신의 동료가 있어야 하기 때문이다. 와카츠 출신의 동료는 바로 겐인데 겐을 모으기 위해서는 4개의 카드를 찾고 있어야 한다. 우선 도우반에서 4개의 카드를 받은 뒤 크론의 해골과 이야기하자. 그러면 겐이 누구인지 가르쳐 준다. 그후 스크랩의 술집에서 겐을 동료로 만들 수 있으며 겐이 동료라면 크론에서 와카츠로 갈 수 있을 것이다.

이곳에 도착하면 어떤 성으로된 던전으로 올 수 있다. 이 던전에서는 겐을 따라가자. 내부까지 들어가면 그림자 3개가 나오는 곳으로 가는데 여기서는 3개의 그림자를 검(A처럼 생긴그림)으로 맞추면 된다. 만약 늑대가 하나라도 나오면 전투로 들어간다. 타이밍을 잘 맞추어 보자. 모두 검으로 만들면 검의 카드를 얻을 수 있다. 그 외에도 성밖을 탐사하다 보면 철나막신과 쌍룡도를 얻을 수 있으며 겐이 많이 성장했다면 유성도도 얻을 수 있다.


그림자를 맞추어라

넬슨(ネルソン)

이곳은 오우미에서만 올 수 있다. 주점에서는 500크레디트에 금을 살 수 있으며 상점에서는 무신의 갑옷을 살 수 있다. 이곳에서 금을 사다 크론에 팔면 돈을 벌 수 있지만 7개 이상부터는 금값이 떨어져서 본전도 못찾게 되므로 유의하자. 그외에 별다른 이벤트는 없다.

무스펠니블(ムスペルニブル)

동료가되는 인물 : 시간의 군주

도우반에서 시술에 대한 이야기를 들은 후 이곳에 와서 반지의 군주와 이야기하면 시간요마의 리존으로 가게 된다. 여기서 위로 올라가다 보면 부서진 모래시계가 나오는데 이것을 조사한 뒤 다시 반지의 군주에게 이야기하면 파시나롤로 보내준다. 파시나롤로 가면 한 개의 집으로 들어갈 수 있는데 그곳에 있는 자에게 생명을 팔고 여러가지 아이템을 살 수 있다. 여기서 필요한 것은 4번째인 모래의 용기(砂の器). 이것을 산 후 마을 북서쪽의 집으로 들어가 한 사람과 이야기하면 이 리존에서 빠져나갈 수 있는 통로를 가르쳐 준다. 이 통로를 통하면 크론으로 돌아올 수 있다. 이젠 다시 무스펠니블로 돌아와 시간요마의 리존으로 가서 모래를 담은 후 모래시계의 위를 조사하면 시간이 원래대로 돌아온다. 시간이 돌아오면 계속 위로 올라가서 시간의 군주를 만나자. 블루를 제외한 캐릭터의 경우 시간의 군주를 동료로 만들거나 시술을 배울 수 있으며 블루는 싸워야 한다.


반지의 군주


이곳에서 시계를 원상태로

Boss 시간의 군주(時の君)

여러가지 시간마법을 사용하는 시간의 군주. 카오스 스트림의 경우 별로 위력적이지 않지만 시간을 정지시켜 버리고 5번 이상 행동하는 오버드라이브는 매우 강력하다. 처음에는 마법만 사용하므로 블루는 계속해서 사이킥 프리즌을 사용하고 나머지는 공격에 전념하자. 오버드라이브 도중 시간축으로 석


시간을 지배하는 자

PLAY STATION

화공격을 하므로 석화를 풀 수 있는 아이템이 많아야 할 것이다. 40000정도의 HP를 줄이면 클리어할 수 있다.

신로우(シンロウ)

이곳 역시 2개의 유적이 있다. 중앙에 성도 있지만 이곳은 레드편이나 에밀리아편 등이 활동무대가 된다. 양쪽의 유적에는 매우 좋은 아이템들이 숨겨져 있으므로 꼭 탐험해 보기 바란다. 특히 왼쪽 유적에서 구할 수 있는 듀얼건은 초반에서 유용하게 쓰인다. 오른쪽 유적의 경우 슬라임 5마리가 나오는데 한 번에 죽여야 한다. 레드편에서는 새로운 동료를 만날 수 있다. 왼쪽 유적은 T260G의 진행상 꼭 가게 된다.

파시나롤

매혹의 군주가 다스리고 있는 곳. 아세루스의 경우 이곳에서 시작하지만 다른 캐릭터의 경우 이곳에 오기가 쉽지 않다. 시간의 군주 이벤트에서만 올 수 있는데 LP와 교환하여 환마라는 공격력70의 검을 살 수 있다. 그외에도 요술을 팔고 있지만 그 자질은 얻을 수 없다.

디스페어(ディスペア)

동료가 되는 인물 : 아니

에밀리아의 경우 시작과 함께 이곳을 탐험하게 되지만 보통의 경우 오지 못한다. 하지만 한 개 이상의 룬을 모은 후 크론에 있는 아니에게 이야기하면 이곳으로 올 수 있다. 감옥내에는 갈 수 있는 곳이 많지만 아니를 계속 따라가자. 계속 진행하다 보면 전자경보장치가 켜져 있는 곳이 나오는데 적외선 스코프를 장비하고 있으면 볼 수 있



스코프가 없으면 매우 힘들다



여기서 해방의 룬을 얻게 된다

다. 만약 빨간줄에 걸리면 무척 강한 적과 싸우게 된다. 이곳을 통과한 후 위쪽으로 올라가면 보스인 니드헥과 싸우게 된다.

Boss 니드헥(ニドヘッグ)

이 녀석은 100정도의 데미지를 전체에게 주는 기술을 사용한다. 가끔씩 마비시선도 사용하므로 주의하자. HP는 15000정도이다. 아군의 HP가 400정도 되었을 때 도전하도록 하자.



수용소를 지키는 니드헥

탄자(タンザー)

동료가되는 인물 : 슬라임 페이온

세 개의 룬의 돌을 모은 후 크론에서만 갈 수 있는 곳으로 가려고 하면 갑자기 사고가 생겨 이곳으로 잡혀오게 된다. 그후 중국인처럼 생긴 무도가를 따라가면 마을로 가게 된다. 이 마을을 뒤져보다 보면 아까 만난 무도가를 만날 수 있는데 그와 이야기하면 다시 그가 어디론가 간다. 여기서 주의할 것은 페이온의 첫 번째 질문에 두 번째 것을 선택해야만 그를 동료로 할 수 있다는 것이다. 이제 그를 따라 던전안으로 들어가자. 던전안에는 통로가 이상하게 구성되어 있으므로 주의해야 한다. 던전을 모두 빠져나가면 룬들을 지키는 슬라임들과 싸워야 하는데 슬라임들은 1턴마다 재생한다. 그러므로 한쪽 길을 뚫은 뒤 새로 생긴 명령어인 '잡다(觸れる)'로 뒤에 있는 룬을 잡아야 한다. 잘 되지 않지만 슬라임들은 별로 어렵지 않으므로 끈질기게 승부하자. 클리어후 슬라임과 무도가가 동료가 되지만 블루의 경우 이용가치가 없다면서 그냥 워프해 버린다. 쿤의 경우 약간 다른 전개로 가게 된다.



예적들의 습격



특대슬라임을 노려라

기린의 공간(麒麟の空間)

동료가 되는 인물 : 기린

이곳에 도착하면 나가지 말고 맨 위로 올라가자. 이곳에서 공간을 다스리는 기린을 만날 수 있다. 공술을 얻기 위해서는 기린의 시험을 통과해야 한다. 시험에 응하면 어떤 던전으로 가게 되는데 이곳은 공간이 엉켜 있어 매우 풀기 힘들다. 하지만 적이 안나오므로 잘 관찰하면서 돌다 보면 쉽게 풀 수 있을 것이다. 던전을 빠져나오면 기린을 동료로 하거나 공술을 살 수 있다. 하지만 블루의 경우 소질을 얻기 위해 기린을 쓰러트려야 한다.

Boss 기린(麒麟)

전투의 시작과 함께 빛을 불러내 매턴마다 HP를 1000씩 회복한다. 게다가 리버스 그라비티 마법을 한 번만 쓰면 전멸이므로 반드시 사이킥프리즌으로 마법을 봉해야 한다. 그러므로 블루는 계속해서 사이킥프리즌을 쓰고 나머지들은 공격에 임하자. 가끔씩 혼란공격이나 물리공격도 사용하는데 별로 위력적이지 않다. HP가 600 이상이 되고 한턴에 5000 이상의 데미지를 줄 수 있어야 클리어할 수 있을 것이다.



소질을 위해 기린과 싸우는 블루

캐릭터별 공략

전원의 스토리를 클리어하면 FF나 크로노트리거에서 등장했던 개발실에 들어갈 수 있다. 팬이라면 한번쯤 전캐릭터 클리어에 도전해 보는 것도 좋을 듯하다.

레드편

레드편은 자유도가 적은 외길로 구성되어 있다. 물론 중반에는 어느 정도 세계를 돌아다닐 수 있지만 다른 인물들에 비하면 매우 부자유한 전개를 맞게 된다. 다른 캐릭터에게는 없는 레드의 특권은 바로 영웅 알카이저로 변신할 수 있다는 것이다. 하지만 알카이저로 변신하기 위해서는 중요한 조건이 필요하다. 그것은 바로 정체를 다른 사람에게 걸리지 말아야 한다는

플로우차트

키그나스
↓
리존 바카라
↓
키그나스
↓
리존 슈라이크
↓
리존 맨하탄
↓
키그나스
↓
리존 맨하탄
↓
키그나스
↓
리존 크론
↓
키그나스
↓
리존 신로우
↓
키그나스
↓
리존 요크랜드
↓
동료를 모은다
↓
리존 맨하탄
↓
캠벨 빌딩
↓
리존 크론
↓
슈우자의 아지트
↓
리존 경
↓
서원
↓
리존 신로우
↓
유적
↓
신로우 왕궁
↓
키그나스
↓
블랙레이
↓
블랙 크로스

것이다. 이것은 보통사람들 뿐만 아닌 레드의 동료들에게도 해당되므로 보통때는 변신할 수 없다. 그러므로 변신하기 위해서는 스토리상 변신하는 때나 파티에 레드 혼자만이 있어야 한다. 단 로봇이 있을 때는 가능하다. 레드가 알카이저로 변신하면 능력치가 올라가고 몇가지 기술을 더 사용할 수 있게 된다. 하지만 알카이저는 성장하지 않으므로 위기시에만 사용하는 것이 좋다. 초반에는 키그나스와 리존간을 오가며 스토리를 진행하게 되고 키그나스에서 내린 후부터는 어느정도 자유롭게 돌아다닐 수 있다. 참고로 엔딩이 복수로 존재하는 캐릭터도 있으며 현재는 에밀리아와 아세루스의 엔딩이 2개로 확인되었다.

스토리 공략

바이오메카닉의 권위자, 오코노기 박사.

오코노기 박사 : …닥터 크라인이 블랙크로스의 간부와 결탁했다는 증거다. 이것을 IRPO에 넘겨주면 닥터 크라인의 악행을 막을 수 있어.

레드 : 아버지, 어째서 그렇게까지 닥터 크라인의 일에 연연하는 거죠?

박사 : 그와 나는 같이 배웠어. 하지만 그는 연구를 위한 수단을 가리지 않았다. 나는 그것을 막지 못했어. 학회에서 추방되어 가는 그를 구해주지 못했어… 나는 더 이상 그에게 악행을 저지르지 못하게 하고 싶다. 그렇게 되어버렸지만 그는 나의 친구야.

레드 : 우우… 아버지! 젠장, 블랙크로스 녀석들…



레드와 그의 아버지인 오코노기박사

레드 : 이런!

슈우저 : 네녀석! 오코노기박사의 아들이지? 죽어라, 어머니와 여동생을 만나게 해주마.

알칼 : 정신차려! 안되겠군 이대로는 구할 수 없어, 자 정신차려 알카이저!

알카이저 : 당신은 도대체 뭐지? 그리고 이 꼴은 뭐야? 나에게 이런 걸 입히다니 장난 치는 거야!

알칼 : 잘들어 네 목숨을 구하기 위해선 이 방법밖에 없었다. 너를 영웅으로 만들 수밖에 없었단 말이다. 네게 그 자질이 있는지 어떤지 자세히 조사해 볼 여유가 없었다. 하지만 오늘부터 너는 영웅 알카이저다! 영웅이 되어버렸으니까 영웅의 임무를 다하지 않으면 안돼. 영웅에 걸맞지 않다고 여겨지면 소거된다. 일반인에게 정체를 들통날 경우 모든 기록이 지워진다.

알카이저 : 영웅은 강한가? 나를 강하게 해준 것인가?

알칼 : 영웅의 힘은 정의를 위해 사용하지 않으면 안된다.

알카이저 : 블랙크로스 녀석들을 부셔버리겠어!

알칼 : 복수는 안돼! 정의의 싸움 이외에 힘을 사용하면 너는 소거된다.

알카이저 : 어차피 죽을 운명이었어. 블랙크로스만은 용서할 수 없어!



불타고 있는 레드의 집

정의의 영웅 알카이저

그후 레드는 아버지의 친구인 리존쉽 키그나스의 기관사 호크와 함께 생활하게 되었다. 이동할 수 있게 되면 키그나스 내부를 돌아다니면서 사람들을 만나보고 동력실로 가자. 돌아다니다 보면 에밀리아와 렌도 볼 수 있다. 동력실의 호크에게 이야기하면 리존 바카라로 내려간다. 바카라에 내리면 위로 올라가 보자. 블랙크로스의 졸개들이 늘어서 있을 것이다. 이것을 보고 모두와 대화한 후 엘리베이터를 타고 주차장으로 가면 슈우자와 블랙크로스의 일당들을 만나 싸우게 된다.

Boss 암워커
(アームウォーカー)

졸개들과 함께 나오는데 데미지를 주면 트와이라이트 존이라는 이상한 공간을 불러낸다. 이곳에선 괴인들의 힘이 3배로 된다고 한다. 하지만 별로 어렵지 않게 이길 수 있을 것이다.



첫 번째 중간보스인 암워커

아이들을 구하라

블랙크로스를 해치우면 다리 키그나스로 호출된다. 전처럼 여러곳을 돌아다니며 대화하자. 이번에도 호크와 이야기하면 슈라이크로 갈 수 있다. 슈라이크에 도착하면 마을로 가서 아이들과 대화하자. 그러면 블랙크로스의 일원들과 싸울 수 있다. 하지만 근처의 던전에서 어느 정도 레벨을 모으는 것이 좋다. 레벨을 모으기에는 근처의 제왕의 고분이 좋다. 마을의 적들을 없앤 후 아이들과 이야기하면 한 아이를 적들이 제왕의 고분으로 끌고 갔다는 이야기를 들을 수 있다. 자 이젠 변신이다!



위험에 처한 아이들

Boss 스핑크스
(スフィンクス)

전투원들과 함께 등장한다. HP는 1000 이상이지만 알카이저의 힘이라면 별로 어렵지 않을 것이다. 가끔씩 전투원들과 연계기를 사용

해 오므로 빨리 전투원부터 없애자.



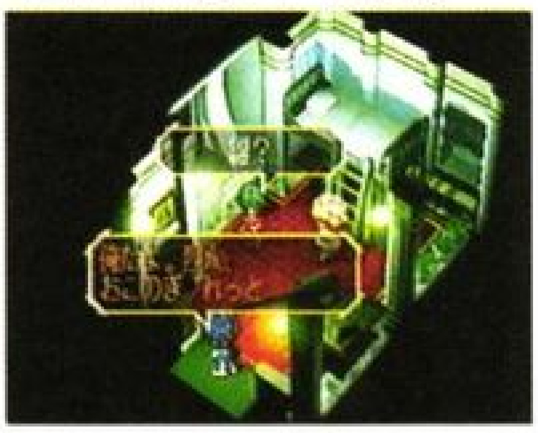
두 번째 중간보스

키그나스의 비밀

다음의 목적지는 맨하탄. 하지만 맨하탄에서는 아무것도 할 수 없다. 다시 키그나스로 돌아온 후 돈을 받고 동력실 근처로 가면 유리아가 있다. 그녀는 수상한 물건을 창고에서 발견했다고 하는데 그 수상한 물건은 바로 무기였다. 무기 밀수의 냄새를 맡은 레드는 곳바로 맨하탄의 캠벨빌딩으로 향해 사장을 만나려 하지만 쫓겨날 처지가 된다. 하지만 IRPO의 휴즈가 나타나 그와 함께 사장인 미스 캠벨과 만나게 된다. 하지만 레드는 미스 캠벨에게 말한마디 건네지 못하고 물러나게 된다.


어째서 유리아가?

그후 레드는 키그나스로 돌아오게 된다. 하지만 이때 해적선이 나타나고 레드는 적들과 싸우게 되지만 호크가 인질로 잡혀 레드역시 적에게 붙잡히게 된다. 하지만 어디선가 나타난 휴즈가 적을 없애고 둘은 사령실을 점거한 적보스를 물리치기로 한다. 선내의 객실을 돌아다니다 보면 루파스 BJ&K 백장미 아세루스의 4명을 동료로 만들 수 있으므로 우선 동료들을 찾자. 블루도 찾을 수 있지만 레드의 이름이 마음에 안든다면서 동료가 되는 것을 거부한다. 여기서 주의할 것은 계단의 중앙 부분으로 가면 적들의 협공을 당하게 되므로 조심해야 한다는 것이다. 동료를 모두 모은 후 사령실로 가려 하면 휴즈가 정면돌파는 위험하다면서 다른 길로 돌아가자고 한다. 이젠 2층의 동력실로 내려가는 계단 근처로 가서 통로를 통해 사령실로 가자. 이때 주의할 것은 사진의 통로를 지나갈 때 대쉬해서 가지 않으면 날려가 버려 게임오버가 된다는 것이다. 사령실로 가면 보스인 카모후크와 싸우게 된다. 카모후크를 쓰러트리면 화물을 들고 도망가는데 블랙크로스의 전투쉽인 블랙레이가 나타나 해적선을 부셔버린다.


객실에서 동료를 모이러

Boss 카모후크 (カモフック)

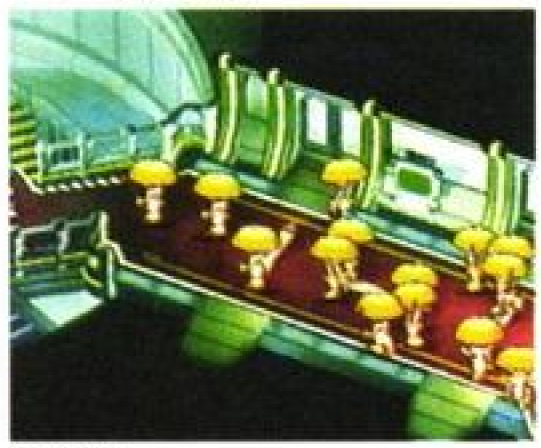
정밀사격이나 수격 등으로 공격한다. 어느 정도 데미지를 받으면 졸개들을 불러오고 도망치는데 그리 어렵진 않다. 졸개들까지 모두 없애면 클리어이다. 카모후크가 도망치기 전에 요마의 검으로 흡수해 버리면 졸개들을 부르지 않는다.



예상외로 쉬운 보스

하수도 탐사

키그나스에서 BG&K를 동료로 한 레드는 리존 크론에 도착하게 된다. 크론에 도착한 레드는 골목의 불량배들에게 선인장 머리라고 놀림을 받지만 이젠 그정도는 참고 넘어갈 만큼 성장한 레드. 마을을 돌아다니다가 다시 불량배들 근처로 가면 적들이 나타나 싸우게 된다. 적을 물리치면 그들에게 수상한 사람에게 부츠를 샀더니 이렇게 되었다고 하고 레드는 이를 따라가게 된다. 하수도로 계속해서 따라가 보자. 삿갓 쓴 사람을 따라가면 된다. 여기서는 자연동굴쪽의 반대쪽으로 가야 한다. 계속해서 가다보면 키그나스의 내부로 들어오게 되지만 적은 도망쳐 버리고 만다. 그후 키그나스가 간 곳은 경. 경을 돌아다니다 보면 사진과 같은 곳에서 한 메카에게 블랙크로스 사천왕에 대한 정보를 듣게 된다. 하지만 갑자기 키그나스에서 호출이 와서 키그나스로 가게 된다.


앗! 속았다

가면무투회

신로우에 도착한 레드는 왕국에서 가면무투회가 열린다는 소식을 듣게 된다. 왕궁에 가보면 사람들이 줄을 서서 들어가고 있는데 맨뒤로 줄을 서서 들어가 보자. 그러면 접수원이 가면을 쓰라고 하는데 이때 알카이저로 변신하게 된다. 다시 줄을 서서 안으로 들어가자. 안으로 들어가면 가면무투회에 참가하는데 4번 싸워야 한다.

결승전에선 가면의 거인과 싸워야 하는데 이기기 어렵지만 져도 이야기가 진행된다. 전투가 끝남과 동시에 레드는 닥터크라인을 발견하고 그를 따라가게 된다. 우선은 성 안쪽에 있는 왕을 만나자. 그후 내려오면 크라인이 어디론가 사라지는데 사진과 같은 곳을 조사하면 비밀통로가 생긴다. 비밀통로를 거쳐 세라믹소드를 얻은 후 계속 안쪽으로 더 들어가면 중간 보스격인 고브린을 만날 수 있다. 고브린을 없앤 후 레드는 다시 숨겨진 통로를 찾으려 하지만 키그나스에서 호출이 와서 돌아가게 된다.

⊙질서는 문외인의 기본

⊙이곳에 비밀통로가 있다





새로운 시작

키그나스로 돌아온 레드는 호크에게 자신의 결정을 이야기하고 키그나스에서 내리게 된다. 요크랜드에 도착하면 우선 동료를 모으자. 스크랩에서 류트 루미나스에서 루즈 맨하탄에서 휴즈 경에서 라비트 등을 동료로 할 수 있다. 만약 겐이나 에밀리아를 모으고 싶다면 룬과 카드를 찾는다고 하고 동료만 얻으면 된다. 그후 크론에 가보면 아니가 있는데 이야기하면 여러가지 정보를 준다.

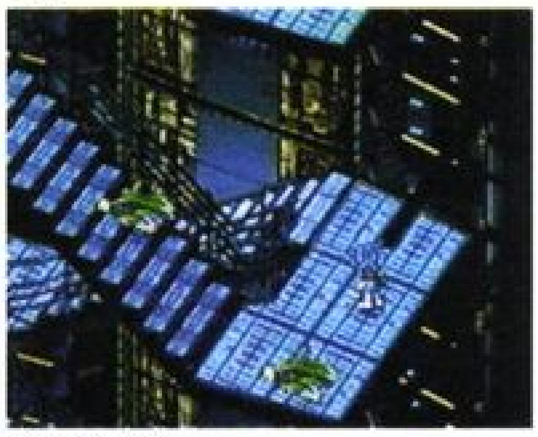
이벤트가 끝난 후 다시 아니에게 말을 걸면 슈우자의 기지로 갈거냐고 물어보는데 그렇다고 하면 아니가 동료로 된다. 동료와 레벨을 어느정도 모았다면 블랙크로스 사천왕을 찾아가자. 블랙크로스 사천왕은 각각 맨하탄, 크론, 경, 신로우에 있는데 맨하탄과 크론이 쉬운 편이다. 어차피 순서에 따라 보스들의 난이도가 변하므로 마음에 드


정보를 파는 아니

는 곳부터 가도록 하자. 필자는 임의로 맨하탄, 크론, 신로우, 경순으로 갔다.

미스 캠벨

휴즈를 데리고 캠벨빌로 가서 카운터의 여직원과 이야기하면 빌딩 내부로 들어갈 수 있게 된다. 하지만 위로 올라가는 도중 블랙크로스의 일원들이 나타나 전투로 들어간다. 그후 엘리베이터가 고장나 옥상까지 걸어올라가게 된다. 옥상으로 올라가는 길 도중에는 아이템도 몇개 숨겨져 있으며 계단에서는 여러가지 트랩이 존재한다. 우선 바닥에서 슬라임이 나오는 곳은 슬라임이 사라진 후 지나가면 되고 메카들이 내려오는 곳은 좌우로 피하면서 진행하면 된다. 이런 계단을 5번 올라가면 한 아가씨가 있는데 무기를 받을 수 있다. 여기서 왼쪽으로 가면 중간보스가 나타난다. 중간보스를 물리치면 불이 꺼지고 그새 레드는 변신한다. 그후 캠벨의 본모습인 아라크네와 싸우게 된다.


좌우로 잘 피하라

Boss 흑복(黒服)

오토포리샤 3명을 데리고 나온다. 오토포리샤는 HP가 매우 많지만 기계이므로 저머 등을 사용해 행동을 봉하자. 흑복은 머신건 공격을 한다. 별로 어렵진 않지만 문제는 매턴마다 뒤에서 슬로트가 돌아가며 아군에게 잠공격이나 매료공격 등을 한다는 것이다. 그러므로 빨리 적들을 없애는 것이 좋다.



마피아처럼 생긴 녀석

Boss 아라크네 (アラクネ)

아라크네는 전체공격인 라이트닝웨이브 미니온스트라이크 그리고 패널공격과 매료시키는 페로몬 그리고 생기흡수를 사용한다. 이중 전체공격만 주의하면 어렵지 않게 깰 수 있다. 레드가 알카이저로 나오므로 그리 어렵지 않을 것이다. 전체공격에 당하면 반드시 회복해 주자. 맨 처음 왔다면 20000정도의 HP를 가지고 있지만 나중이라면 HP가 늘어난다.



아라크네의 라이트닝웨이브

슈우자의 비밀기지

크론에는 항상 아니가 있는데 그녀와 대화하면 블랙크로스에 대한 정보를 듣게 된다. 그후 그녀에게 다시한번 말을 걸면 동료가 되고 슈우자의 기지로 쳐들어 가게 된다. 슈우자의 기지로 가는 길은 자연동굴로 가는 하수도의 뒷골목을 통해야 한다. 어느 정도 진행하다 보면 아니가 길을 가르쳐 줄 것이다. 외줄 타는 곳을 지나면 드디어 슈우자의 아지트이다. 내부에서 아이템을 얻은 후 속으로 진행하면 건물 옥상에서 중간보스격인 사이크로프스가 나타난다. 중간보스를 없애고 계속 진행하면 사자석상 두개가 나오는 막다른 집이 나오는데 반짝이는 오른쪽 사자를 조사하면 내부로 들어갈 수 있고 그곳에서 슈우자와 싸우게 된다.


외줄타기 묘기?

Boss 사이크로프스 (サイクロプス)

땅울림으로 전체공격을 하고 마비시선이나 깔아뭉개기 등을 사용하는데 그렇게 어렵진 않다. 천지이단검술을 사용하면 자주 스탄에 걸리므로 애용하자. 20000정도의 HP를 줄이면 클리어할 수 있다. 여기서 주의할 것은 레드는 잠시후 슈우자와 일대일 대결을 해야 하므로 기술력을 낭비하지 말아야 한다는 것이다.

Boss 슈우자 (シュウザー)

별로 세지 않지만 크로비트와 회전공격은 꽤 강력하다. 그 외에도 화염 등의 광범위공격도 사용한다. 어느 정도 데미지를 입히면 적의 지원사격과 함께 도망가는데 레드 혼자 따라가서 알카이저로 변신해 싸우게 된다. 알카이저가 강하다고는 하지만 혼자로는 약간 불리하므로 백팩을 장비해 준 뒤 회복약을 잔뜩 장비해 가자. 방어력도 50정도로 올려둬야 할 것이다.



원수 슈우자와의 싸움

경의 마약공장

경에 가면 전에 봤던 그 삿갓이 어디론가 들어가는 것을 볼 수 있다. 그후 중앙의 정원으로 가면 라빗이 동료로 된다. 그후 서원으로 들어가면 라빗이 병풍 근처가 수상하다고 하는데 그후 병풍을 조사해 보면 그 안으로 들어갈 수 있다. 마약제조공장 내부에는 아이템이 있지만 별로 좋은 것은 없다. 제일 안쪽까지 들어가면 마약제조로가 있는데 제조로를 지키고 있는 적들을 없애면 자동적으로 폭탄이 설치된다. 그후 밖으로 나오면 보스인 메탈블랙과 싸울 수 있다.


병풍속에 비밀통로가

Boss 메탈블랙 (メタルブラック)

보통공격은 별로 강력하지 않지만 문슬레이버는 아군전체에게 200정도의 데미지를 준다. 하지만 별로 어렵지 않으므로 주의할 필요는 없다. HP는 약 30000이다.

유적의 비밀

신로우로 오면 한 여자가 자신의 동생이 유적탐사를 간 뒤 돌아오지 않았다면서 함께 찾아보자고 한다. 여기서 그녀가 동료로 된다. 이젠 오른쪽에 있는 유적으로 가자. 이 유적안에는 결계석 등이 있으므로 아이템을 모두 얻자. 또한 문을 조사하면 적들이 튀어나오는 곳도 있으므로 주의하자.

안쪽으로 들어가면 슬라임 다섯마리가 나오는데 한꺼번에 죽이지 않으면 안된다. 슬라임들을 모두 죽인 후 중앙에 있는 문장을 조사하고 들어가면 사천왕중 한명인 벨바가 나온다. 벨바가 도망가면 자동적으로 유적밖으로 나오는데 밖에 적들이 깔려 있으므로 없애고 벨바를 따라가자. 벨바를 따라 궁

전안으로 들어가면 우선 왼쪽통로를 통해 중앙으로 들어가자. 그곳에는 3명의 사람이 있는데 중앙의 아가씨와 이야기하면 능력치를 회복시켜준다. 이젠 무투장으로 나가 벨바와 다시 싸우자.


한 번에 모두 죽이자

Boss 벨바(ヴェヴァー)

광범위 공격인 그랜히트와 뇌염파워봄을 사용하는데 별로 위력적이진 않다. 물리공격은 스웨이백으로 회피하므로 마법과 함께 연계를 노리자. 50000정도의 HP를 줄이면 도망간다. 연계공격으로 한 번에 승부하자. 두 번째로 싸울 때부터는 벨바카운터로 물리공격을 회피하며 아군을 공격하므로 되도록 마법이나 원거리 공격기로 싸우자.


사천왕중 한명인 벨바

블랙레이 잠입작전

벨바를 쓰러트리면 왕궁은 폭파하고 키그나스로부터 호출이 와 레드는 키그나스로 향한다. 키그나스에서 호크를 만난 레드는 호크에게 블랙크로스의 전투복을 받고 블랙레이에 잠입한다. 블랙레이에 도착하면 이곳저곳을 둘러보게 되는대 내부구조와 아이템의 위치를 잘 확인해 두자. 특히 월하미인같은 검은 구하기 힘든 검이다. 내부를 모두 탐험했다면 3층으로 올라가자.

3층의 사령실에는 메탈블랙이 있고 레드일행은 녀석에게 발각된다. 이제부턴 메탈블랙을 피해 도망쳐야 하는데 메탈블랙은 한 번 왔던 곳에 레드가 다시 가면 등장한다. 메탈블랙과 만나면 싸우게 되지만 이겨도 자폭해 버리므로 우선은 블랙레이가 공항에 도착할 때까지 도망다녀야 한다. 11번정도를 도망치면 공항에 곧 도착한다는 메시지가 나오고 이때 메탈블랙을 없애면 게임오버가 되지 않는다.

Boss 메탈블랙개 (メタルブラック改)

전체공격인 문슬레이버와 자기폭풍을 쓰는데 자기폭풍의 위력이 엄청나다. 그외에도 전탄발사 등의 공격을 쓰지만 나머지는 별로 강하지 않다. 50000이상의 HP를 없애면 클리어할 수 있다.



더욱 험악해진 메탈블랙

블랙크로스의 결전

결국 메탈블랙에 의해 블랙레이는 자폭하지만 레드 일행은 겨우 블랙크로스 기지로 잠입하였다. 하지만 갑자기 레드대신 알카이저가 등장한다. 그의 말에 따르면 레드는 상처를 입어 안전한 곳에 있다는데 사실 폭발의 틈을 타서 변신한 것이다. 이젠 기지내를 탐험하자. 기지내에는 수많은 고급 무기들이 산재해 있다. 특히 하이페리온이나 리설트드라군은 꼭 모아야 한다. 만약 JP WP가 모자라면 결계석을 사용하자. 어느정도 진행하면 파이프를 타고 가는 곳이 나오는데 이곳을 지나면 죽은 줄 알았던 레드의 어머니와 여동생이 살아있다. 여동생에게 열쇠를 받고 회복한 뒤 근처의 열리지 않던 문을 열고 들어가자. 그곳에서 블랙크로스의 두령을 만나 싸울 수 있다. 블랙크로스를 쓰러트리면 뒤에서 닥터크라인이 나타나고 사천왕을 부활시켜 다시 싸우게 된다.


왠 알카이저?


회복해 주는 여동생

Boss 블랙크로스 (ブラッククロス)

가끔씩 즉사에 걸리는 체인히트나 마비 매료시선을 사용하는데 별로 어렵지 않다. HP도 40000정도이다. 하지만 중요한 것은 이후 연속전투에 들어가기 때문에 WP와 JP를 낭비하지 않아야 한다는 것이다. 이것만 주의하고 재빨리 해치우자.


꼭두각시나 마찬가지인 블랙크로스

Boss 블랙크로스사천왕

벨바와, 가면의 거인, 슈우자, 아라크네의 4명이 태그매치 형식으로 나온다. 하지만 벨바나 가면의 거인을 물리치면 반대쪽은 등장하지 않으므로 걱정할 필요는 없다. 슈우자의 경우 자기폭풍공격 아라크네의 경우 페로몬과 미리온스트라이크만 주의하면 된다. 벨바의 경우 공격력은 높지 않지만 직접공격을 50%이상 카운터 하므로 총격이나 마법으로 승부하자. 20분정도 싸우면 이길 수 있을 것이다.

닥터크라인 : 녀석들의 몸으론 2번의 개조를 견뎌내지 못한 것인가…

알카이저 : 악행은 그만둬!

닥터크라인 : 하지만 이건 달라. 나의 최고작 메탈블랙이다! 너와의 싸움 결과 너의 능력을 카피하는 것이 최강이라는 결론에 달했다. 두 번의 싸움의 기록이 메탈블랙을 최강의 버전3으로 되살린 것이다!

메탈블랙 : 알카이저! 결판을 내자. 상처입은 너를 쓰러트려도 최강의 증명이 서지 않아. 닥터크라인 알카이저를 회복시켜 주십시오.

닥터크라인 : 상대의 약점을 이용하지 않는 것이 메탈블랙의 최대의 약점이지. 하지만 그 마음을 잃어선 최강이 되지 못해.



메탈블랙과의 결전

Boss 메탈알카이저 (メタルアルカイザー)

600정도의 데미지를 주는 다크피닉스 900정도의 데미지를 주는 타이거랑베지 300정도의 데미지를 주는 용권 그리고 전에도 사용하던 문슬레이버를 사용한다. HP가 엄청나게 많으므로 장기전을 생각하고 싸우자. 다크피닉스나 타이거랑베지는 막는 걸 바라는 수밖에 없다.



알카이저를 본뜬 메탈알카이저

닥터크라인 : 미, 믿어지지 않아… 네녀석의 힘의 비밀은 뭐지? 나는 나는…

진정한 두령 : I am the real Master of blackcross. I control everything. I rule everyreagion. You shall die!

Boss 진정한 두령 (眞の頭領)

마기 매료시선에 전체시선 그리고 한턴에 두령포를 세 번씩 쏜다. 거기다 최악의 기술인 져지먼X는 300정도의 데미지를 전체에게 준다. HP도 엄청나게 많고 엄청나게 안죽는다. 아군이 전멸할 것 같다면 파이널 크루세이더로 부활시키자. 20분정도 싸우면 이길 수 있을 것이다.



이놈이 마지막이다

레드 : 엄마, 오래전부터 날 돌봐준 호크야. 아버지의 친구였지. 알고 있지?

레드의 어머니 : 호크씨? 처음 뵙겠습니다. 오코노기의 안사람입니다. 남편과는 오래전에 알던 사이인가요?

호크 : 예, 뭐…

어머니 : 일부러 와주셔서 정말 감사합니다. 아들을 도와주신 것 같은데…

호크 : 전 아무것도… 그는 훌륭했습니다.

어머니 : 너를 칭찬해 주는 사람이 생기다니… 모르는 사이에 어른이 되었구나.

레드 : 그만해요 엄마 부끄러워요. 전 호크랑 할이야기가 있으니까 먼저 가세요.



아버지의 묘를 찾은 레드

레드 : 호크… 전

호크 : 됐어. 알카이저, 너로부터 영웅의 힘을 박탈한다.

레드 : 어 어째서지? 알랄!

알랄 : 산트아리오의 영웅위원회의 결정이야. 잘 있거라 레드.

어머니 : 호크씨는?

레드 : 먼저 갔어요

여동생 : 무슨일 있어 오빠?

레드 : 아냐 그것보다 맛있는 거나 먹으러 가자.

여동생 : 난 아이스 크림!

어머니 : 둘다 어린아이구나?

이곳의 악은 멸망했다. 하지만 새로운 적이 우리들의 마을을 노린다. 정의는!? 신프로 R3X!

블루편

블루는 세계를 돌면서 술의 자질을 익혀야 한다. 하지만 루즈가 얻은 술의 자질은 얻을 수 없으므로 2자선택에 놓이게 된다. 블루가 처음부터 가지고 있는 술의 자질은 '마술' 그러므로 나머지 '음양' 중 1개 '인비' 중 1개 '시공' 중 1개 '심사' 중 1개로 모두 4개의 자질을 더 모아야 한다. 어떤 술의 자질을 먼저 얻느냐는 플레이어의 마음대로. 하지만 처음 스타트 시에 바로 얻을 수 있는 것은 '음양' 뿐이므로 맨 처음에는 루미나스로 향하는 것이

플로우차트

1 리존 루미나스
- → '양술'의 자질 획득
- → 리존 온블 → '음술'의 자질 획득

2 리존 도우반
- → '인'술 선택 → 리존 크론 → 하수구 던전 → 리존 슈라이크 → 무왕의 고분 → 리존 크론 → 리존 디스페어 → 리존 탄자 → '인'의 자질획득
- → '비'술 선택 → 리존 바카라 → 하수구 던전 → 리존 IRPO → 무스펠니블 → 리존 요크랜드 → 늪지대 던전 → 리존 스크랩의 주점 → 리존 와카츠 → '비'술의 자질획득

3 리존 도우반
- → '시'의 술선택 → 리존 무스펠니블 → 시간요마의 리존 → '시'술의 자질 획득
- → '공'의 술선택 → 기린의 공간 → '공'술의 자질획득

→ 루즈와의 결전 → 리존 매직킹덤 → 지옥

좋을 것이다. 블루가 가야하는 곳들은 대부분 다른 캐릭터들도 갈 수 있는 던전들이다.

프로차트를 보면 1번부터 4번까지 번호가 적혀 있는데 이중 1 2는 처음부터 할 수 있고 3은 이후에 갈 수 있다. 하지만 순서를 바꾸어 진행해도 문제는 없다. 그리고 블루 시나이로의 이점은 게이트 마법을 이용해 리존 이동이 용이하다는 것이다. 이 게이트 마법은 아이템 '리존 이동'을 사용하면 가능한데 여태까지 한 번이라도 갔던 적이 있는 리존이라면 어디에서든 갈 수

PLAY STATION

있다. 이것을 이용하면 귀찮은 던전탈출도 간단하다.

스토리 공략

교사A : 수사수료식 개회! 수료자의 성명발표가 주임교수로부터 있겠습니다.

교사B : 교수진에 의한 엄정한 성적분석결과 전원일치로 이번 수사수료자를 수사 블루로 결정하였습니다.

교사A : 수사블루 앞으로!

주임교수 : 블루여 그대를 매직킹덤의 술사로 임명한다. 술사로써의 의무를 다하여 킹덤으로의 충의를 다하라! 의뢰를 따라 킹덤을 떠나 리존계에의 여행을 허가한다. 수료자의 제일임무는 리존계를 돌며 술의 자질을 몸에 익혀 보다 고도의 술을 연마하는 것이다. 그를 위해선 모든 수단을 써도 좋다. 예외이지만 출발전에 교장으로부터의 말씀이 있겠다.

교장 : 블루 그대는 선택받은 자입니다. 쌍둥이이면서도 마력이 강하다. 하지만 쌍둥이인 채로는 술사로써 완벽할 수 없습니다. 당신은 그 운명을 따르지 않으면 안됩니다. 오늘 다른 장소에서 당신의 쌍둥이인 루즈도 똑같이 수행을 떠납니다. 킹덤은 두명의 불완전한 술사보다도 완벽한 한명의 술사를 원하고 있습니다. 그것이 당신이라고 믿고 싶군요 블루. 자 떠나십시오 높은 자질을 익혀야 합니다. 그리고 루즈를 죽이십시오!



수행을 떠나는 블루에게 충격적인 말이…

빛과 그림자

'루미나스에는 양술과 음술의 단서가 있다. 서둘러라! 루즈가 얻은 술은 네가 얻지 못하게 되어버린다!'

오프닝이 끝난 후 갈 수 있는 곳은 도우반과 루미나스. 하지만 루미나스로 오는 것이 훨씬 편하다. 루미나스에 도착하면 '음'과 '양' 중 한가지를 선택해야 한다. 음을 선택할 경우 사이언스가 동료로 된다. 양을 선택했다면 왼쪽 위의 상점으로 들어가 약간의 양의 마법을 산 뒤 왼쪽으로 가서 빛의 미궁을 클리어하자. 빛의 미궁은 리존편에 자세히 설명되어 있다. 음을 선택했다면 오른쪽으로 가서 음술을 산 뒤 음술에 대해 물어보고 자질에 대해 물어보다 보면 '리존 온블'에 갈지 물어본다. 여기서 '예'를 선택하면 온블로 갈 수 있다. 참고로 빛의 미궁과 온블에는 인간밖에 갈 수 없다. 온블로 갈 생각이라면 우선 크론을 거쳐 스크랩으로 가서 메이렌 쿤 류트를 동료로 만든 후 다시 오자 (어차피 류트밖에 데리고 갈 수 없지만). 다시 루미나스로 갈 때는 '리존이동(リジョン移動)'이라는 아이템을 써서 워프할 수 있다.

점장이의 리존

'음'과 '양'의 술중 한가지를 모았다면 도우반으로 가자. 도우반의 두 개의 상점에서도 '인'의 술과 '비'의 술에 대한 힌트를 얻을 수 있다. 여기서도 한가지를 택해야 하는데 어떤 것을 선택하느냐에 따라 동료가 달라진다. 만약 '인'을 선택했다면 4개의 룬을 찾기 위해 크론, 슈라이크, 탄자, 디스페어로 가야 하며 '비'를 선택했다면 IR-PO, 바카라, 요크랜드, 와카츠에서 4개의 카드를 모아야 한다. 각각의 리존에서 룬과 카드를 얻는 방법은 리존편에서 설명해 두었으므로 참고하기 바란다. 어느 한쪽의 자질을 모두 얻게 되면 나머지는 자동적으로 루즈가 갖게 된다. 만약 초반부터 많은 동료를 얻고 싶다면 돌과 카드를 모두 얻어 동료들만 모두 모은 후 한가지만 선택해도 된다. 여기서부터는 어느정도 경험을 쌓아야 어렵지 않게 진행할 수 있다.

시공을 넘어

'인'이나 '비'의 자질을 얻었다면 다시 도우반으로 가자. 도우반에서 계속 오른쪽으로 가면 엄청난 계단의 절이 나오는데 여기 있는 한 여자에게서 '시'나 '공'에 대한 이야기를 들을 수 있다. '시'의 이야기를 들을 경우 정보만 듣게 되지만 '공'을 들을 경우 자동적으로 ??의 공간으로 워프되므로 주의하자. 둘중 한가지 술의 자질을 얻은 후 자동적으로 루즈와 싸우게 된다. 루즈는 블루와 반대되는 마법을 가지고 있다. 만약 블루가 시마법을 사용할 수 있다면 오버드라이브를 이용해 공격하면 한턴에 10번 정도의 공격을 가할 수 있다.

여기서 주의할 것은 가끔씩 루즈가 리바이버 마법을 사용해 살아난다는 것이다. 또한 어떤 공간에서 싸우느냐에 따라 효과 등이 달라지므로 주의하자. 여기서는 지던 이기던 스토리가 계속된다. 단 루즈가 이길 경우 플레이어가 루즈로 바뀌게 된다. 이후부터는 블루와 루즈의 능력이 합체되며 마법도 거의 다 사용할 수 있게 된다.

○달빛 아래서



○루즈와의 결전



블루 : 나는 누구지? 나는 블루인가? 그래 그때 블루의 기가 나를 통과할 때 나는 블루에게 흡수되었다. 나는 블루인 동시에 루즈인 것이다. 알았어! 우리들은 쌍둥이가 아니였어. 어째서 킹덤은 가르쳐 주지 않은 거지? 그걸 알아내지 않으면 안돼. 돌아가자 블루. 킹덤으로

진실을 찾아

매직킹덤에 도착하면 완전히 폐허가 되어버린 것을 발견하게 된다. 리존의 북쪽 파이프를 타고 북서쪽의 우물로 들어가면 죽어가는 사람에게 봉인이 파괴되어 괴물이 나타났다는 이야기를 듣게 된다. 이젠 아래로 내려가 보자. 내려가는 길은 두 갈래가 있는데 우선 왼쪽으로 가서 여신상을 조사한 뒤 오른쪽으로 내려오면 거인과 그가 지키는 3개의 반짝거리는 물체가 있다. 여기서는 철거인을 없앤 후 3개의 반짝임을 오른쪽-> 왼쪽-> 가운데 순으로 조사해서 3여신의 팔찌를 손에 넣어야 한다. 그후 가짜 여신상을 다시 조사하면 내부로 들어갈 수 있게 된다.



폐허가된 매직킹덤



오른쪽-> 왼쪽-> 가운데 순이다

블루 : 나는, 우리들은 이곳에서 두명으로 나눠어진 것인가… 마술적 장치로… 인위적으로… 어째서 이런 짓을! 킹덤은 악마의 소굴인가!

남자 : 너는 마지막으로 여행을 떠난 술사군. 그렇다면 블루? 아니면 루즈?

블루 : 그래. 아니 틀려. 나는 블루이기도 하고 루즈이기도 하며 어느쪽도 아니다. 어째서 이런짓을 했지? 우리들을 조작하여 죽이게끔 하고 무엇을 시킬 셈이지?

여자 : 당신도 보았겠죠? 이 파괴를. 봉인이 부서지고 지옥의 괴물들이 흘러나오고 있어요.

남자 : 지옥의 자들로부터 킹덤을 지키고 모든 리존을 지키는 것이 우리들의 역할이다. 그를 위해선 강한 마력을 지닌 술사가 필요해.

블루 : 그를 위해 우리들을 희생시켰단 말이냐?' 아무것도 모르는 우리들을!

여자 : 우리들의 사명은 훨씬 큰 것입니다. 자신들을 희생하여 훨씬 많은 것을 지키는 것이죠.

블루 : 그런 논법은 통하지 않아. 당신들이 떠민 희생이야. 자신은 아무것도 결정하지 않았어. 이런 시설은 파괴하겠어.

남자 : 아니! 이곳까지 침입하다니


이 징그러운 곳은 과연 어디인가

적들을 모두 물리친 후에는 2명과 이야기하고 왼쪽으로 내려가 사진과 같은 곳으로 가자. 이곳에서 지옥으로 갈 수 있다. 지옥내부는 마치 천국처럼 생겼는데 끝까지 가면 지옥의 군주를 만날 수 있다. 지옥의 군주를 없애면 화면이 검어지면서 게임이 끝난다.


이곳에서 지옥으로 갈 수 있다.

Boss **지옥의 군주 (地獄の君)**

지옥의 군주는 일스톰, 칠지도, 스마일 순으로 공격한 뒤 변신한다. 여기서 칠지도는 아군전체에게 400정도의 데미지를 주고 스마일은 전체 마비공격이므로 그전에 마비공격에 대한 대비를 해두었어야 한다. 두 번째 모습에서는 물리공격을 5번 하거나 냉기 화염 번개속성의 공격을 한꺼번에 하는데 물리공격은 방어계 마법으로 커버하고 3속성공격을 할 것 같으면 방어하는 것이 좋다. 칠지도 역시 방어하자. 100000정도의 HP를 소모시키면 페이드 아웃 되면서 클리어 된다.


칠지도를 든 지옥의 군주


지옥의 군주의 두 번째 모습

T260G편

T260G의 특징은 8가지 타입으로 몸체를 바꿀 수 있다는 것이다. 물론 처음부터 바꿀 수는 없지만 중반 이후부터 슈라이크에 가면 언제라도 바꿀 수 있다. 두 번째 특징은 메카동료가 5명이나 나온다는 것이다. 레드 이외의 동료는 모두 메카를 2명 이상 모을 수 없어 메카의 사용가치가 떨어지지만 메카5명으로 구성된 파티를 사용해 보면 얼마나 편하고 위력적인지 실감하게 될 것이다. 전체적인 난이도는 중간정도이며 마지막 보스는 꽤 어려운 편이다. 초반에는 메카동료가 3명밖에 없으므로 겐과 쿤이나 선더를 이용하도록 하자. 레벨을 모으는 것 보단 돈을 모으는 것이 성장에 빠르므로 전세계를 다니며 돈과 무기를 모으도록 하자. 3명은 중화기계 메카으로 키우고 2명은 검투계 메카로 키우는 것이 좋다.

플로우차트

리존 보로
↓
투기장
↓
크레이터
↓
리존 스크랩
↓
카바레로 팩토리
↓
리존 크론
↓
리존 슈라이크
↓
나카지마 제작소
↓
제왕의 고분
↓
리존 신로우
↓
고대의 우주선
↓
리존 크론
↓
리존 맨하탄
↓
센트럴 게이트
↓
리존 슈라이크
↓
센트럴 게이트
↓
탈타로스
↓
리존 맨하탄
↓
헤드 쿼터
↓
리존 맨하탄
↓
RB3

스토리 공략

타입 : 쳇 이곳의 크레터에도 가져갈 만한 게 없는데?

컴퓨터 :기관부파탄 기관부파탄 전투속행불능.

?? :쳇! 리존 재돌입할 수 있는가?

컴퓨터 : 컨트롤 합니다. 다만 착륙은 불가능합니다.

?? : 알았다. 재돌입후 총원 퇴함. 이별이다


여기는 어디인가?

로즈 : 멋지지 않아요 이건. 겨우 살아있는 코어를 발견했는데.

문어아저씨 : 어쩔 수 없잖아. 있는 힘을 다해서 짜맞춘거라고.

타입 : 정말 살아 있어? 그 코어

문어아저씨 : 해보면 알지 자 움직인다.

로즈 : 죽었나 보네. 다행이야. 살아있는 코어는 비싸게 팔리지 않는단 말야.

타입 : 누나 이걸 팔생각이었어?

로즈 : 당연한 거 아냐? 에?

타입 : 됐어! 살아있어.

문어아저씨 : 당연하지 누구실력인데

로즈 : 아아 놀랐어. 정말 기분나빠.

문어아저씨 : 이런… 살려줬더니 뭐하는 거야? 은혜도 모르는 놈.

로즈 : 전투용이었나 보네요.

타입 : 전투용! 대단해! 엄청난 걸 발견해 냈어

고철의 마을

타코아저씨에게 의해 되살아난 T260G는 자신의 코아를 찾아낸 타임과 함께 탐험을 떠나게 된다. 우선 보로마을의 오른편에 있는 투기장으로 가보자. 투기장의 안쪽 방에는 검호 겐이 있는데 그와 이야기한 후부터는 투기에 참가할 수 있다. 이젠 왼쪽방으로 가서 슬라임과 이야기하여 투기에 나가자. 그전에 상처약이나 정령석을 장비해서 HP를 높여 두어야 한다. 투기는 3번까지 할 수 있는데 이길때마다 전리품과 상금을 받게 된다. 전리품은 보로마

을의 타코 아저씨에게 갖다주면 새로운 무기로 만들어 준다. 3번 승리하고 상금을 받은 뒤 겐아저씨와 이야기하면 밖에서 카바레로의 메카가 난동을 부리는데 T260G와 싸우게 된다. 3가지 고철을 모두 무기로 만들어 장비해 두었다면 쉽게 이길 수 있을 것이다.



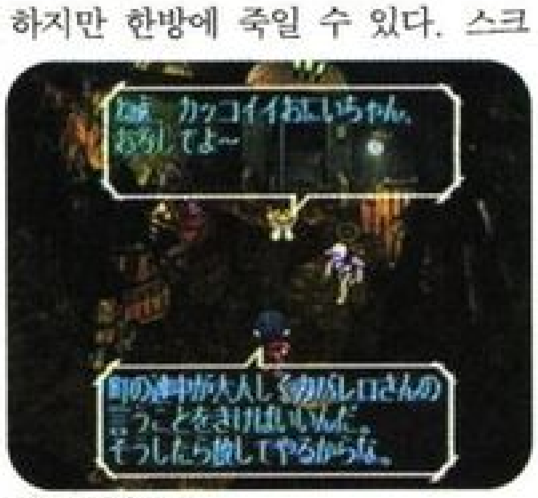
투기에 참가시는 T260G

타임 유괴

메카를 쓰러트린 뒤 T260은 타코아저씨에게 수리를 받는다. 이젠 다시 투기장의 겐 아저씨를 만나자. 겐 아저씨와 대화를 하면 그도중 로즈가 와서 타임이 유괴되었다고 한다. 여기서부터 겐과 타임을 찾으러 가게 된다. 타임은 투기장 위에 잇는 크레이터로 끌려갔는데 크레이터에서는 기둥처럼 생긴 엘리베이터를 타고 다니게 된다. 동굴을 빠져나가 3개의 엘리베이터가 있는 곳에서는 모든 곳을 뒤져서 결계석을 찾아내도록 하자. 던전의 제일 안쪽까지 가면 타임과 유괴범을 만날 수 있고 여기서부터는 열받은 겐이 쇠파이프를 들고 싸운다.

Boss 다에몬선생 (ダエモン先生)

전열에 제노와 스톨파이가 등장하지만 한방에 죽일 수 있다. 스크랩 바주카는 다에몬선생과의 싸움에 사용하자. 겐의 검기를 활용하면 쉽게 이길 수 있다.



보기보다 약한 보스

스크랩으로

무사히 타임을 구출해낸 T260G는 다른 리존으로의 여행을 결심하고 겐 아저씨와 함께 고철선을 타고 스크랩으로 향한다. 스크랩에 도착하면 우선 주점으로 가서 새로운 동료인 메이렌와 쿤을 모으자. 또한 나카지마사 사장과 류트와도 대화해 두자.

동료를 모았으면 카바레로 사무실로 가면 이벤트가 일어난다. 하지만 카바레로는 자신의 공장으로 도망가 버리고 일행도 그를 따라 공장으로 향한다. 공장은 사무실의 위에 있다. 하지만 공장에 들어가기 전에 그 근처에 있는 3개의 창고로 들어가 겐이 쓸만한 검과 류트를 모으고 공장 안으로 들어가자. 공장안에는 5명의 저격수가 있는데 이 녀석들을 살려두면 전투시 매턴마다 엄호사격을 받게 된다. 그러므로 공장 곳곳에 놓여있는 크레인을 이용해 녀석들을 처리해야 한다. 저격수들을 모두 처리했다면 카바레로를 만나자. 녀석은 전에 나왔던 볼칸 개조형을 내세우고 도망친다.



고철덩어로써 실려가는 T260G



크레인으로 처리하자

Boss 볼칸(ヴァルカン)

앞에 3대의 기계용병대를 데리고 나온다. 엄호사격이 없다면 그리 어렵지 않다. 겐의 검기를 마구마구 사용하고 메이렌과의 연계도 노려보자.

슈라이크의 병기공장

결국 일행은 카바레로에게서 보로의 리존에 손을 대지 않는다는 약속을 받아내고 크론으로 가는 티켓을 받아낸다. 크론에 도착하면 마을의 청년에게서 단말기가 있는



이 단말기를 찾아라



스크랩에서 본 나카지마 사장도 있다

곳을 알아낼 수 있는데 단말기는 닭이 있는 곳의 안쪽에 있다. 단말기와 접속한 뒤 다시 그 청년과 이야기하면 3가지 정보를 들을 수 있다. 정보에 나오는 리존은 맨하탄과 슈라이크 신로우의 3가지인데 우선은 슈라이크의 나카지마 공장으로 향하자.

공장에 도착하면 고분탐사를 위해 고분에 잠입한 마우스가 돌아오지 않는다면서 그것을 찾아달라고 한다. 안쪽에 들어가서 수리공작차를 동료로 한 뒤 나카지마사장과 대화해서 고분으로 향하자. 마우스를 찾아야 하는 고분은 바로 제왕의 고분이다. 그러므로 가능하다면 3신기도 모아서 사용하자. 마우스는 아메노무라쿠머 근처에 있으므로 쉽게 찾을 수 있다. 마우스를 얻은 뒤 나카지마공장으로 와서 대화한 후 밖으로 나갔다 다시 들어오면 나카지마영식을 동료로 할 수 있다. 또한 T260G의 보디타입도 변경할 수 있다. 이젠 신로우로 가서 왼쪽유적인 고대의 쉽으로 향하자.

고대의 우주선

왼쪽의 유적으로 들어가면 T260G가 반응을 시작한다. 내부를 탐사하면서 점프슈츠와 듀얼건을 얻은 뒤 단말기가 있는 방까지 찾아가자. 이곳의 통로들은 나무줄기가 처져 있어 보통시에는 통과할 수 없지만 조사하면 길이 생긴다. 또한 내부에는 메카적들이 많으므로 여러가지 프로그램을 손에 넣도록 하자. 단말기에 접속하면 여러가지 데이터를 볼 수 있는데 도중에 한가지 기술을 다운로드 받을 수 있다. 여기선 제일 아래 있는 레이저 회피를 받도록 하자. 자료를 모두 얻었으면 유적밖으로 나와 슈라이크로 가서 타입을 1로 바꾼 뒤 맨하탄으로 향하자.



이 방까지 찾아오자

레오날드 박사

타입을 1로 바꾼 뒤 맨하탄의 쇼핑몰의 패스트푸드점으로 가자. 그곳에서 레오날드박사를 만날 수 있다 그는 T260G를 조사한 후에 언제라도 오라면서 통행증을 준다. 이제 슈라이크로 가서 타입을 바꾸고 그곳의 사람들에게 레오날드가 죽었다는 이야기를 듣자. 그후 다시 맨하탄의 센트럴 게이트로 오면 연구실로 들어올 수 있고 연구실을 조사하다 보면 메카가 되어버린 레오날드를 만날 수 있다. 레오날드는 죽기전에 이런 일을 예상해 두고 사진의 기억과 인간성 등을 이

식한 메카를 만들어 두었던 것이다. 이제 레오날드와 함께 탈타로스로 잠입하자.



이 친구가 레오날드



메카가 된 레오날드

탈타로스 내부

탈타로스 내부에는 기계들이 돌아다니고 있다. 그러므로 전투하면서 기술을 모아가자. 중간에 열리지 않는 문은 붉은색 스위치를 찾아 누르면 열린다. 안으로 들어가면 동굴이 나오는데 여기서도 붉은색 스위치를 4개 찾아 모두 눌러야 한다. 주의할 것은 스위치를 누르는 곳에는 녹색의 메카가 있는데 이 녀석은 매우 강하므로 무조건 싸우지 말고 도망쳐야 한다. 4개의 버튼을 모두 누르고 마지막 방으로 들어가면 또다른 정도를 얻을 수 있고 밖으로 나오게 된다.



이런 스위치를 4개 찾아라

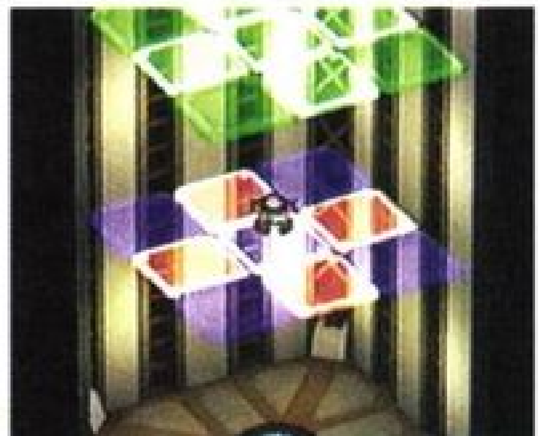
헤드 쿼터

이곳은 맨하탄에서만 갈 수 있다. 이곳으로 가기 전에 크론의 하수도 던전에서 새로운 메카 동료인 pzkwV를 만날 수 있다. 이 녀석에게서는 원래 중화기를 살 수 있지만 레오날드가 있으면 동료로 된다. 이젠 어느 정도 정비를 한 후 HQ로 향하자. HQ내부 역시 메카적들만 등장한다. 그러므로 아군전원을 메카로 해 두는 것이 좋다. 또한 시작지점에 있는 사람과 이야기하면 전체회복도 가능하다. 빨간문으로 들어가면 꽤 유용한 아이템이 들은 상자가 많이 있으므로 모두 찾도록 하자. 중심부에 도착하면 시스템이 바이러스에 걸려 있는 것을 발견하고 그것을 고치기 위해 시스템 내부로 침입하게 된다. 내부에는 보통의 마을같은 배경이 나타나는데 군데군데가 손상되어 있다. 또한 마을 이곳저곳에 벌레들이 있는데 이것이 바이러스이다. 이 녀석들을 조사하면 싸우게 되는데 똑같은 녀석이 3~5마리 등장하므로 4마리 이상일 경우 깜짝솔저나 미리온스트라익같은 전체기술로 없애버리자. 녀석들을 없애면 프로그램을 학습할지 물어보는데 바이러스라는 프로그램을 학습하므로 왠만하면 학습하지 말자. 바이러스를 없애면 없앨수록 마을이 복구되어 간다. 거의 모든 바이러스를 없애면 큰 문으로 들어갈 수 있으며 이 안으로 들어가면 8마리의 바이러스가 덤비는데 바이러스들을 없앤 뒤 뒤에 있는 붉은시스템과 접촉해야 한다(コンタクト). 탄자에서 룬을 얻을 때를 생각하면 편하다. 이젠 마을이 모두 복구되었으므로 처음 시작부분에 있는 다리를 건너 어떤 집으로 들어가면 3개의 퍼즐을 풀어야 한다.

우선 첫 번째 것은 한 선잇기인데 조금만 생각하면 간단하다. 두 번째는 바닥의 블록에서 결정버튼을 눌러 9개의 블록을 모두 같은 색으로 만드는 것이다. 이곳을 클리어하면 드디어 시스템 중심부와 접속하게 되고 여기서 T260의 임무를 알게 된다. T260의 임무는 바로 리존파괴병기인 RB3를 없애는 것이다. 밖으로 나오게 되면 HQ내부를 뒤져 오메가 보디를 입수하고 밖으로 나오자.



새로운 메카동료



첫 번째 관문

최종병기 RB3

완벽한 준비를 한 후 전과 같이 맨하탄으로 가서 이곳으로 오자. RB3에 도착하면 포대에서 총알이 쏟아지는 것을 볼 수 있는데 우선은 이것을 멈추게 해야 한다. 2개의 스위치를 찾아내 포대를 멈춘 후 다음으로 진행하면 스위치 3개를 이용해 블록을 이동시켜 진행해야 하는 곳이 나온다. 이곳을 클리어하면 엄청나게 많은 기계들이 몰려나오는데 모두 없애자. 그러면 중간보스인 바롤이 나온다. 바롤을 없애면 RB3의 시스템 내부로 들어간다.

Boss 기계신바롤 (機械神バーロル)

5만 정도의 HP를 가지고 있다. 전체공격이 매우 강하지만 재빨리 연계로 쓰러트리면 의외로 쉽게 끝난다. 이긴 후 맹호프로그램을 배울 수 있다.



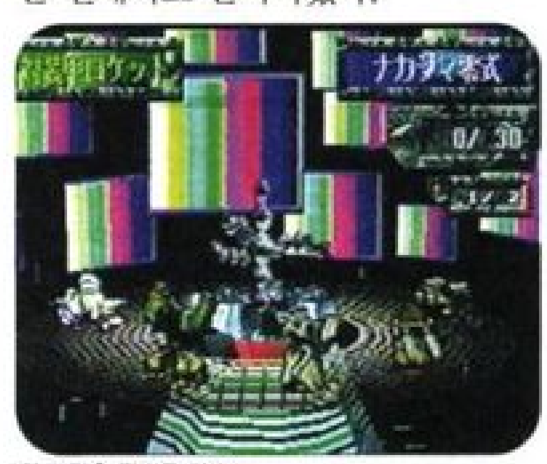
슈리이크에서도 나오는 녀석

최종병기 RB3 내부

계속해서 변형하는 적들이 나오므로 기계류로 변한 뒤 쓰러트리면 WP회복에 용이하다. 처음에는 길이 모두 막혀 있지만 적을 계속 죽이다 보면 환상이 조금씩 없어지면서 길이 생겨난다. 이런식으로 세 번 길을 만들어 가면 드디어 마지막 보스와 싸우게 된다.

Boss 제노사이드하트 (ジェノサイドハート)

시작과 동시에 사용하는 전체공격인 카네이지가 매우 강력하다. 약 400정도의 데미지를 줄 것이다. 만약 오메가바디로 왔다면 V-MAX를 발동시키고 발동시 생기는 스타라이트 샤워를 사용하자. 3번째로 배경이 바뀌어 교회가 되면 새드송+스크림 공격과 전체에게 300정도의 데미지를 주는 성가를 사용하게 되므로 그전에 끝내야 한다. 필자의 경우 2만정도의 데미지를 주는 프라즈마 다단 로켓광선(프라즈마+다단베기+다단베기+로켓탄+파괴광선), 다단신멸다단베기(다단베기+신멸크래쉬+다단베기)같은 연계기로 클리어했다.



꽤 어려운 라스트 보스

겐 : 어떻게 된 거야? 에너지가 끊어졌나?

레오날드 :임무가 끝난 거야. 적을 소멸시키고 그의 존재의지가 소멸했다. 즐거웠어 T260G군. 잘가거라

겐 : 어이 잠깐 자고 있을때가 아니잖아. 또하나의 임무가 남아있잖아! 정신차려! 이 고철덩어리

PLAY STATION



정말로 T260은 잠든 것일까?

T280 : 겐님

겐 : 드디어 눈을 뜬 거냐? 모두 돌아가 버렸어.

T280 : HQ에서의 데이터 수복시 임무처리 우선파일이 덮혀서 부정의 동작을 행하게 되었습니다.

겐 : 또 어려운 이야길 하는군. 그래서 어쩐다는 거지?

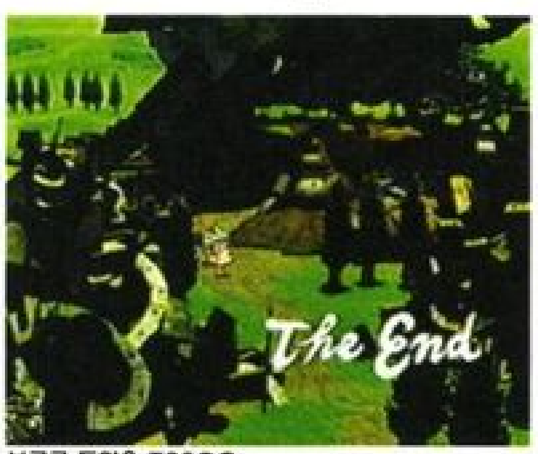
T280 : 보로로 돌아갑니다.

겐 : 알면 됐어. 그럼

T280 : 겐님은 돌아가지 않으십니까?

겐 : 내가 돌아갈 곳은 따로 있어. 꼬맹이를 잘부탁해. 아 그리고 돌아가기 전에 그 모습 어떻게 해야 할 거야.

T280 : '인식 ID7074-8782-1099 타임탐험대소속 직속지휘관 타임대장. 총지휘관 로즈마리님. 앞으로 원대주류지 보로로 귀원합니다.'



보로로 돌아온 T280G

쿤편

쿤의 진행은 어떤 캐릭터보다도 짧지만 라스트 보스가 어렵지 때문에 8시간정도의 시간이 걸린다. 쿤은 몬스터이기 때문에 아무리 싸워도 성장하지 않으므로 전력에 도움이 되지 않는다. 그러므로 반지의 힘을 이용하고 아군의 HP나 채워주는 것이 좋다. 게임을 진행하면서 4단이나 5단의 연계기가 나오면 항상 기억해 두는 습관을 가지고 메이렌은 절대 키우지 말자. 그 이유는 마지막에 알게 될 것이다. 쿤의 특징은 전투중 반지의 힘을 사용할 수 있는 것으로 아래의 표에 반지의 능력을 적어 두었으므로 참고하기 바란다.

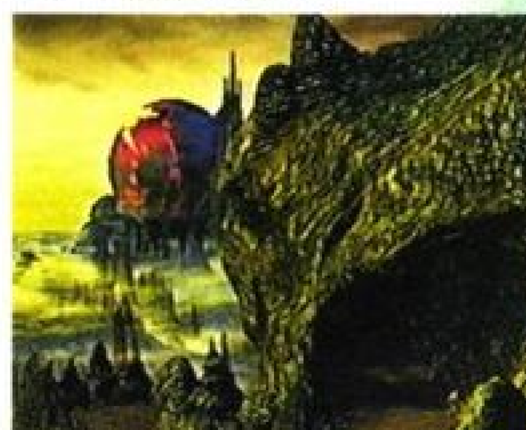
플로우차트

리존 마그멜
↓
리존 스크랩
↓
리존 크론
↓
리존 탄자
↓
리존 요크랜드
↓
리존 크론
↓
리존 요크랜드
↓
리존 바카라
↓
리존 슈라이크
↓
제왕의 고분
↓
리존 크론
↓
리존 디스페어
↓
리존 크론
↓
리존 맨하탄
↓
리존 오우미
↓
영주의 저택
↓
리존 무스펠니블
↓
리존 마그멜

스토리 공략

나는 쿤. 이곳 마그멜에서 살고 있다. 마그멜은 오래전 아름다운 세계였다고 할머니가 항상 말했었다. 하지만 나는 태어나서부터 계속 이런 마그멜밖에 보지 못했다. 마그멜은 죽어가고 있다. 할머니는 언젠가 마그멜이 죽을 거라고 했지만 나는 믿지 않았다. 할머니가 돌아가셨을 때 나는 이상하게 눈물을 흘렸다. 마그멜이 죽었을 때에도 나는 눈물을 흘릴까…

반지명	효과
도적의반지 (盜賊の指輪)	아군전체의 모습을 숨긴다
생명의반지 (生命)	아군전체의 HP를 회복한다
전사의반지 (戰士)	아군전체의 공격력을 높인다
책사의반지 (策士)	적전체에 혼란공격
용기의반지 (勇氣)	아군전체에 상태변화 내성
은자의반지 (隱者)	모든 술효과를 사라지게 한다
상인의반지 (商人)	적전체에 매료공격
수호의반지 (護り)	아군전체의 방어력을 높인다
신비의반지 (神秘)	아군전체의 JP WP 전회복



폐허가 된 마그멜

카바레로의 반지

게임이 시작되면 왼쪽 위에 있는 장로를 찾아가자. 그전에 자매와 싸우면 여러가지 기술을 얻을 수 있다. 장로는 마그멜을 구하기 위해서는 세계에 있는 반지를 모두 모아야 한다고 한다.

이제 쿤의 반지를 찾는 여행이 시작되는 것이다. 처음 쿤이 도착한 곳은 스크랩의 술집이었다. 쿤은 이곳에서 반지에 대해 잘 알고 있는 메이렌이라는 여자를 만나게 된다. 그리고 T260, 겐, 류트도 동료가 된다. 반지를 찾기 위해 카바레로의 사무실로 간 메이렌은 반지를 위해 카바레로를 따라가고 나머지 4명은 메이렌을 구출하기 위해 작전을 세워 메이렌을 구출한다. 이제부터는 카바레로 공장내부를 탐험해야 하는데 T260편과 동일하므로 그쪽을 참조하자. 카바레로를 잡은 메이렌은 그를 협박하여 반지를 받아 낸다.

탄자의 반지

카바레로의 반지를 얻은 메이렌과 쿤은 크론으로 오고 그곳에서 나머지 6개의 반지에 대한 이야기를 듣게 된다. 메이렌의 말에 따르면 각각의 반지는 무스펠니블의 반지의 군주가 가지고 있는 반지, 슈라이크의 반지, 맨하탄의 반지, 요크랜드 대부호의 반지, 행방불명의 반지, 디스페어의 100만년형 남자의 반지가 있다고 한다. 우선 행방불명의 반지인 탄자의 반지를 찾도록 하자. 탄자로 가기 위해서는 메이렌에게 탄자로 가자고 하고 리존 쉽을 타면 된다.

탄자에 도착하면 룬을 찾으러 올 때와 약간 다른 진행이 된다. 페이온의 아지트로 오면 반지를 찾기 위해 노매드를 만나러 가게 되고 메이렌 때문에 처음에는 페이온이 동료로 되지 않는다. 그와 이야기한 후 룬을 찾으러 가는 쪽으로 가다보면 약간 다른 길로 가게 된다. 노매드의 아지트에 도착하면 페이온은 그녀를 따라 가고 일행은 부하들과 싸워야 한다. 내부로 들어가면 오른쪽과 위쪽으로 가서 아이템을 얻은 뒤 아래로 내려가면 중간보스인 카모우크와 싸우게 된다. 꽤 어려우므로 주의하자. 그후 아래로 내려갈지 물어보는데 회복할 수 없으므로 파티의 한명씩을 빼면서 JP와 WP를 모두 채운 후 내려가자. 그후 안쪽으로 들어가면 보스와 싸우게 되는데 4명으로 도전하면 나머지 한명대신 페이온이 동료로 싸워준다.

Boss 탄자(タンザー)

심장부를 공격해야 한다. 심장부는 강산공격을 해오며 곁에 있는 가지들이 포자나 마비공격을 하므로 주의하자. 쿤은 강산공격에 내

성이 있다. 페이온이 있다면 쉽게 클리어할 수 있다. HP는 약 4000 정도이다.



탄지의 심장부

병마와의 싸움

탄자에서 돌아오면 두 번째로 요크랜드에 간다고 하자. 요크랜드에 도착하면 딸이 병에 걸려 고민하고 있는 대부호가 있는데 그를 만나면 병에 걸린 소녀를 만나게 되고 그 소녀를 병들게 한 병마 몰이 공격해 온다. 몰을 쓰러트리면 도망가 버리고 메이렌의 말에 따라 일행은 크론의 의사를 만나기 위해 크론으로 돌아온다. 이젠 누시칸을 만나러 가서 동료로 한 뒤 다시 대부호를 찾자. 누시칸은 몰을 이길 수 있는 방법을 가르쳐 준다. 이제 그 이야기대로 몰을 좇아내면 반지를 받을 수 있다.



딸 때문에 고생하고 있는 대부호

Boss 병마몰 (病魔モール)

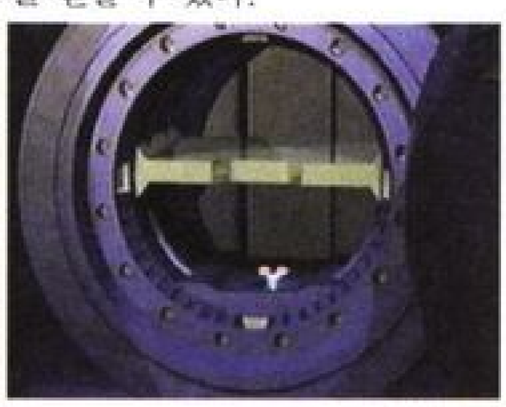
우선은 계속해서 방어를 하자. 4턴정도 지나면 부호의 딸에게 붙어서 LP를 흡수하는데 이때부터 공격하면 된다. 2000정도의 HP만 없애면 이길 수 있다. 사술을 사용하는데 그리 강력하진 않다.



이렇게 되면 공격시작

바카라의 반지

두개의 일을 해결하면 메이렌이 반지가 나타났다면서 바카라로 가자고 한다. 바카라에 도착하면 아래로 내려와 첫 번째 객실로 가자. 객실안에는 반지의 주인이 목을 매 죽으려 하고 있다. 그를 구해주면 반지가 없어졌다면서 통곡하는데 반지는 생쥐가 가지고 도망친다. 이제 위로 올라가면서 생쥐를 잡자. 4층정도 올라가면 샹데리아와 함께 지하 주차장으로 떨어진다. 이제 동굴안을 탐험하면서 생쥐를 잡자. 열심히 돌아다니면 잡을 수 있을 것이다. 생쥐를 잡으면 반지를 얻을 수 있다.



쥐가 반지를…

제왕의 반지

메이렌에게 슈라이크의 반지를 이야기한 후 슈라이크의 제왕의 고분으로 가자. 쿠사나기의 검을 모을 때처럼 3신기를 모아 제왕을 만나면 전투없이 반지를 얻고 제왕도 동료가 된다. 하지만 쿠사나기의 검은 얻지 못한다.



제왕이 반지를?

디스페어의 반지

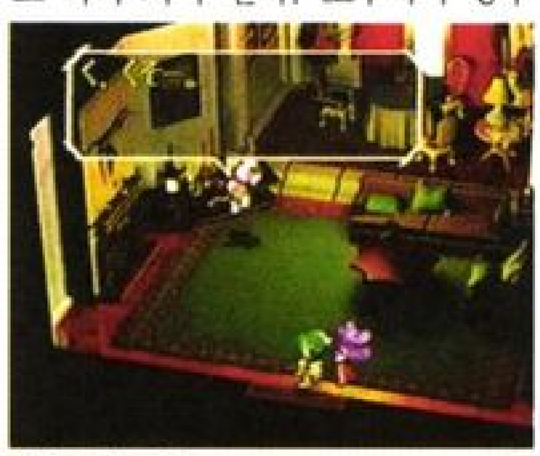
7개째의 반지를 얻었다면 메이렌에게 디스페어에 가자고 이야기해 보자. 그러면 라이자가 지나가면서 레스토랑 앞에 디스페어에 박식한 여자가 있다고 가보라고 한다. 당연히 디스페어라면 아니의 몫. 아니를 동료로 하고 디스페어로 가자. 단룬을 모으고 있었다면 적외선 스코프를 사가야 한다. 내부에 도착하면 아니가 길을 가르쳐 주는데 룬을 모으러 갈 때와는 조금 다르다. 하지만 훨씬 간단하므로 쉽게 100만년의 죄수를 만날 수 있다. 그는 바로 이곳의 소장이었다. 어쨌든 그에게 반지를 얻게 되고 만약 룬을 얻어야 한다면 룬까지 얻은 후 스크랩으로 돌아오게 된다.



소장이 바로 죄수?

오우미의 반지

이제 맨하탄에서 팔고 있다는 반지를 보러 가자. 맨하탄의 쇼핑몰의 액세서리 상점에서 팔고 있다. 하지만 쿤이 갔을 땐 이미 오우미의 영주가 사간 후였으므로 오우미로 다시 가야 한다. 오우미의 영주



영주의 정체는 요마

의 저택으로 가면 영주가 나타나 일행을 함정으로 빠트려 제일 지하까지 떨어지게 된다. 이제 위층까지 올라가자. 도중에 인어 메살팁을 동료로 한 뒤 블루엘프라는 방어구를 빼앗아 아군에게 장비해 주자 이것으로 메일슈트림을 막을 수 있을 것이다. 던전을 빠져나와 영주를 만나면 그의 정체가 요마인 것을 알게 되고 반지를 받게 된다. 하지만 영주는 마음에 걸리는 한마디를 하고 사라진다.

반지의 군주

8개의 반지를 모았다면 완벽한 준비를 하고 무스펠 니블로 가자. 반지의 군주를 만나면 그는 8개의 방에서 열쇠를 얻어오면 반지를 준다고 한다. 8개의 방 문은 각각 현재 가지고 있는 반지와 반응하므로 반지가 모두 없다면 들어갈 수 없는 방이 생길 것이다. 각각의 방에서는 문제를 풀어야 열쇠를 얻을 수 있으며 다음과 같다.

1. 9개의 비석 : 9개의 비석을 조사하다 보면 열쇠가 나온다.
2. 토너먼트 : 4강 토너먼트에서 1등하면 열쇠를 얻을 수 있다.
3. 드럼통의 생쥐 : 7개의 드럼통중 한 개의 속에 들어있는 생쥐를 잡아야 한다.
4. 돈주머니 : 모든 돈주머니를 얻으면 상자가 떨어진다.
5. 마그마슬라임 : 30마리의 마그마 슬라임을 없애야 한다. 마그마 슬라임은 LP에 직접공격하며 직접공격에는 화염으로 카운터한다.
6. 무기 하이로 : A(첫번째)보다 B(두번째)무기의 가격이 높을 경우 하이(高), 낮을 경우 로(低)를 선택한다. 틀릴 경우 전투.
7. 바늘위 걷기 : 보통의 바늘에 닿으면 적과 전투해야 하지만 가짜 침위는 걸어다닐 수 있다. 여자가 걷고 있는 곳으로만 다녀야 한다.
8. 볼링 : 바닥 스위치를 밟으면 나오는 또아리벌레로 4마리의 적들을 날려버리면 된다.

8개의 열쇠를 모두 얻었다면 반지의 군주에게 가서 싸우자.

Boss 봐쥬일 (ヴァジュイール)

이 싸움은 조금 특이하다. 우선 봐쥬일은 이렇다할 공격을 하지 않

PLAY STATION

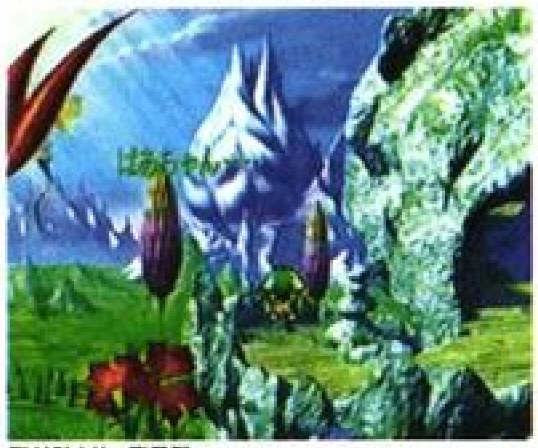
으며 데미지도 받지 않는데 그것은 연계기로 싸워야 하기 때문이다. 3연계기는 2점 4연계기는 3점 5연계기는 5점으로 모두 10점을 얻어야 한다. 단 비슷한 연계기는 점수에 들어가지 않는다. 6턴정도가 지나면 화난 봐쥬일이 본격적으로 공격해 오므로 5턴안에 끝내는게 좋다. 여러가지 기술들을 섞어서 사용하다 보면 쉽게 이길 수 있을 것이다.



최강이자 최악의 보스

최후의 싸움

반지의 군주에게서 9번째 반지를 얻은 쿤은 마그멜로 돌아와 마그멜을 되살린다. 하지만 마그멜이 태어날 당시로 돌아가기 때문에 현재 있는 생명체는 하나둘씩 사라져 가고 메이렌은 반지의 힘을 빌어 마스터 링으로 변한다. 이제 메이렌과의 마지막 결전이다.



되살아 나는 마그멜

Boss **마스터링** (マスターリング)

마스터링 자체는 별로 어렵지 않지만 11명의 졸개들이 매우 강하다. 우선 반지로 보조효과를 얻은 뒤 적 졸개들을 하나씩 없애 나가자. 단 주의할 것은 모든 졸개들을 없애 버리면 마스터 링이 매턴마다 전원에게 300이상의 데미지를 주는 공격을 사용하므로 한명은 남겨두어야 한다는 것이다. 음파공격을 많이 사용하므로 음파공격에 대비해 두자.



비겁한 마스터 링

아세루스편

아세루스편 역시 그리 복잡하지 않은 진행을 가지고 있다. 일단 침의 탑을 클리어하고 오우미에서의 이벤트를 해결한 다음부터는 거의 자유롭다고 해도 된다. 단 아세루스의 특징은 언제 어디서 추격자가 올지 모른다는 것이다. 그러므로 자주 세이브하는 습관을 기르는 것이 좋다. 아세루스의 특권은 바로 반인반요라는 것이다. 인간처럼 성장하고 기술을 알아낼 수도 있으며 요마의 기술과 요술도 사용할 수 있다. 물론 요마의 기술을 사용하려면 전투중 요마화를 거쳐야 하는데 이것은 요마의 검이나 장갑, 신을 사용하면 된다. 하지만 별로 요마의 힘을 빌리지 않아도 될 것이다. 참고로 아세루스의 엔딩은 두가지인데 아래 해석되어 있는 것은 해피 엔딩이다. 요마화를 자주 하여 요마로 싸우다 보면 배드 엔딩으로 가게 된다.

스토리 공략

옷가게 주인 : 지나

지나 : 예

주인 : 오늘은 그만하자

지나 : 예~ 수고하셨습니다

지나 : 저는 지나, 이 양복점의 주인님 아래서 바느질일을 시작한 것도 3년째 됩니다. 처음에는 이 어두컴컴한 '뿌리마을'이 싫어서 견디지 못했지만 이젠 익숙해 졌습니다. 우리들의 머리를 짓누르고 있는 것 같이 마을위에 우뚝 서 있는 '바늘의 성'도 신경쓰이게 되었습니다. 아무런 재미도 없는 마을에서 이 다락방만이 제 기분을 풀어주는 장소입니다. 이곳에는 중요한 옷이 놓여져 있습니다. 성에서의 주문으로 어떤분을 위해 매년 새로운 옷을 만들고 있습니다. 벌써 수십복이 되어갑니다. 선배들은 "성의 어떤분의 옷"이라면서 수근댔습니다. 그 어떤분은 몇 년동안 잠들어 있다고 전해집니다. 제 마음속에도 아직 보지 못한 분으로의 생각이 떠올랐습니다. 내일은 깨어나시면 좋을텐데라고. 저는 몰랐습니다. 그분이 어떤 운명을 짊어지고 있는지를…

플로우차트

리존 화지나톨
↓
리존 오우미
↓
영주의 관
↓
리존 슈라이크
↓
자택
↓
제 1의 추격자
↓
자유 행동
↓
제 2의 추격자
↓
제 3의 추격자
↓
금사자비
↓
이루돈
↓
세아토
↓
어둠의 미궁
↓
리존 루미나스
↓
리존 오우미
↓
리존 화지나톨
↓
침의 탑

아세루스 : 여기는 어디지? 찢어진 옷… 이건 피자국? 병원인가…

이루돈 : 이제서야 잠에서 깬 모양이군, 역시 인간이기 때문인가?

아세루스 : 누구? 여기는 어디? 도대체 무슨 일이 있었죠?

이루돈 : 질문에 대답할 수는 없습니다. 내 역할은 네가 깨어난 것을 알리는 것뿐.

아세우스 : 알리다니? 할머님께?

이루돈 : 무슨 일이 일어난 건지 전혀 모르는 모양이군. 이곳은 화시나톨. 반지의 군주 올로와주님의 영지…

아세루스 : 기다려요 올로와…라니 도대체 누구죠… 사 사라졌어… 침착해야해. 그래 할머님의 부탁으로 오코노기님의 집까지 물건을 가져다 드리고 돌아오는 길에… 그래 난 마차에 치었어! 갑자기 마차가 나타나서… 마차? 어째서 요즘세상에 마차가… 안돼겠어 꿈을 꾸고 있는 것 같아. 난 어떻게 해야 하지? 그래 우선은 이곳이 어딘지 확인해 봐야 겠어.



잠에서 깨어난 아세루스

탈출

잠에서 깨어나면 성내를 돌아다니자. 근처의 방에는 귀중한 무구들이 있는데 자리를 확인해 두는 것이 좋다. 왼쪽 탑의 꽃밭으로 가면 누군가가 나타나 뒤에서 아세루스를 찌르는데 피가 보라색이며 죽지 않는다. 또한 오른쪽 탑에서는 조즈미를 만나게 된다. 이제 중앙에 있는 접견실로 가면 올로와주가 나타나 이루돈에게 아세루스의 교육을 맡긴다. 우선은 뿌리마을에 있는 옷집으로 가서 새로운 옷을 받자. 그리고 서쪽탑으로 가서 백장미를 만나자. 백장미가 동료로 되면 이것 저것을 배울 수 있다. 우선 서쪽의 레이(零)비의 방에서 그녀가 도망쳤다는 이야기를 듣고 동쪽의 금사자비의 방에도 가보자.

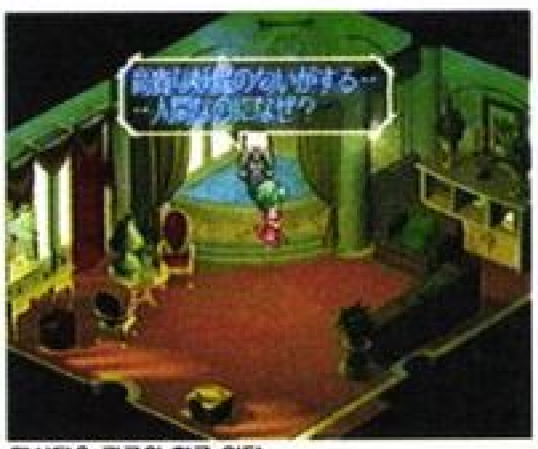
그후 뿌리마을로 내려가 골자스에게 환마를 사자. LP가 3 없어지지만 그만큼 강하다. 접견실 오른쪽에서는 이루돈에게 전투교육을 받을 수 있는데 게임오버가 되지 않으므로 그만 시킬 때까지 아세루스를 키우자. 그후 아세루스 혼자서 지나가 있는 옷집으로 가서 지나와 이야기한 뒤 성으로 오면 세아토가 화지나톨에서 나갈 수 있는 방법을 가르쳐 준다. 그의 말에 따라 마을 왼쪽 높은 곳에 있는 집에 가보면 한 여자가 나가는 법을 가르쳐 주면서 돈을 가져오라고 한다. 아세루스에겐 돈이 없으므로 지나에게 가보지만 지나 역시 없고 백장미는 귀금속류가 있다면서 같이 도망치자고 한다. 백장미만 데리고 마을의 제일 왼쪽 열리지 않던 집으로 가서 동굴을 빠져나가면 화지나톨을 탈출할 수 있다.


푸른피!?


이 여자가 탈출하게 해준다.

오우미의 인어

화지나톨을 빠져나온 아세루스와 백장미는 오우미에 도착하고 리존쉽 정비관계로 마을에 머무르게 된다. 마을에 들어선 백장미는 꽃문자를 보고 어딘가에 인어가 있는 사실을 알아낸다. 영주의 집에 인어가 있다는 이야기를 들은 아세루스는 영주를 만나 수마 멜사팀을 만나고 그녀가 호수로 돌아가고 싶어하는 것을 알게 된다. 백장미는 영주가 인어를 사랑하므로 말리려 하지만 아세루스는 올로와주를 생각했는지 데리고 도망치려 한다. 이제 성지하에 있는 던전으로 가자. 이 던전에서 아이템을 모은 뒤 지하3층까지 내려오면 보통때도 나오는 데빌텐터크러가 나오는데 멜사팀의 방어구를 아세루스에게 장비해 주면 메일슈트롬을 막을 수 있다. 이제 환마를 사용해 빨리 없애자. 백장미는 메일슈트롬 한방에 죽지만 무시하는 게 좋다. 녀석을 없애고 왼쪽의 방으로 들어가면 수마는 호수로 가게 된다. 이제 리존쉽을 타고 슈아이크로 가자.


멜사팀은 괴로워 하고 있다

13년

한편 아세루스가 백장미를 같이 데리고 가고 사이가 좋아지는 것을 못마땅하게 여긴 올로와주는 백장미를 잡아오라면서 추격자를 보낸다. 슈라이크에 도착한 아세루스는 할머니가 사는 집으로 갔지만 할머니는 아세루스가 13년간 모습이 변하지 않은 것을 보고 도망쳐 버리고 자신이 13년간 자라지 않은 것을 알게 된 그녀는 분개한다. 이때 올로와주가 보낸 첫 번째 추격자가 백장미를 돌려달라고 하지만 아세루스는 그렇게 하지 않겠다면서 싸우게 된다. 첫 번째 추격자를 없앤 후부터는 자유롭게 이동할 수 있다. 우선 동료로 할 만한 4명을 모으자.


13년간의 공백을 알게된 아세루스

Boss 화염의 종기사 (炎の従騎士)

별다른 특수공격은 없지만 HP는 10000이 넘는다. 환마가 있다면 싸워볼만 하지만 그렇지 않다면 고분에서 아이템과 레벨을 올려왔어야 한다.

추격자

슈라이크를 지나면 아세루스도 자유롭게 된다. 하지만 이곳 저곳에서 갑자기 추격자가 나타나 전투에 들어간다. 3번째의 추격자까지는 쉽지만 금사자비부터는 꽤 어려우므로 세계를 돌아다니며 경험을 쌓아야 한다. 3번째 추격자를 해치우면 금사자비가 깨어나 아세루스에게 도전한다.

그후 금사자비를 물리치면 이루돈이 동료가 되고 라스타반을 흡수한 세아토까지 아세루스를 없애기 위해 나타난다. 금사자비는 HP500 이상이 되어야 클리어할 수 있으므로 그때까지 각지를 돌아다니며 경험을 쌓자. 추격자가 나타나는 곳은 '슈라이크의 무왕의 고분과 제왕의고분, 루미나스, 슈라이크의 자택, 신로우의 유적, 경의 중앙정원, 크론의 뒷골목, 와카츠, 바카라의 동굴' 등이다.


동료가 되는 이루돈

Boss 물의 종기사 (水の従騎士)

역시 별다른 공격은 하지 않는다. 동료를 5명 모두 모아왔다면 쉽게 이길 수 있다. HP는 역시 10000정도밖에 안된다.



두 번째 추격자

Boss 숲의 종기사 (森の従騎士)

물리공격을 하면 카운터 피어로 반격해서 혼란상태로 만든다. 그외에도 포자나 스크림같은 범위공격을 하는데 별로 위력적이지 않다. 카운터 피어에 당하지 않도록 조심하자.


세 번째 추격자

Boss 금사자비 (金獅子姫)

여러 가지 검기술을 사용하며 카스미 청안으로 반격까지 한다. 그러므로 직접 때리는 기술을 사용하지 않는 것이 좋다. HP는 약 20000정도이며 회복에 신경쓰지 말고 재빨리 없애자.



검의 달인 금사자비

Boss 엽기사(獵騎士)

한명을 매혹시키는 파시네이션을

PLAY STATION

사용한다. 그 외의 공격은 별로 위력적이지 않다. HP는 역시 20000 정도이며 혼란에 걸린 아군만 잘 관리하면 쉽게 클리어할 수 있다.



미지막 추격자 세토아

어둠의 미궁

세아토까지 물리친 후 또 세계를 돌아다니다 보면 올로와주가 만든 어둠의 던전으로 빠져나가게 된다. 이곳은 어떤 희생 없이는 나갈 수 없다고 하는데 여러가지 문을 드나들다 보면 빠져나갈 수 있다. 하지만 아세루스가 빠져나온 것은 백장미가 그곳에 홀로 남았기 때문이었다. 백장미가 곁에서 없어지게 되자 아세루스는 의욕을 잃고 이루돈과 동료들은 그녀를 떠난다. 하지만 조즈마가 나타나 아세루스의 동료가 되며 어떻게든 하라며 질타하고 그녀는 다시 의지를 되찾게 된다. 이제 루미나스로 가서 이루돈과 동료를 모은 뒤 오우미로 가면 화지나톨로 갈 수 있게 된다.


어둠의 던전으로 소환된 아세루스

침의 탑

화지나톨에 도착한 아세루스는 지나를 찾아가지만 지나 역시 올로와쥬가 데려가 버린 후였다. 이에 더욱더 분개한 아세루스는 침의 탑으로 들어간다. 탑에 들어가면 우선 전에 가져오지 못했던 각종 고급무구를 얻자. 백장미의 방에 가보면 백장미가 아직도 미궁안에 갇혀 있는 것을 알 수 있으며 금사자비의 방에서는 금사자비가 깨어나 있는 것을 알 수 있다. 이젠 탑의 중앙부분의 던전으로 올라가자. 이곳의 중간부분에서는 거인과 싸울 수 있는데 녀석을 이기면 가끔씩 흑요석의 검을 줄 때가 있다. 참고로 이 거인은 휴트편이나 블루편에서도 등장한다. 거인이 등장하는 곳의 왼쪽 동굴에서는 회복할 수 있으므로 참고하자. 이곳을 지나면 전의 꽃밭으로 나오고 다시 부활하려 하는 세토아와 싸우게 된다. 세토아를 쓰러트리면 금사자비와 2번째 결전을 치루게 되고 그녀를 이기면 공격력75의 금사자의 검을 얻을 수 있다. 그후 라스타반에게서 명제의 갑옷을 얻고 올로와주와 싸우게 된다.


이곳에서 회복할 수 있다

Boss 영기사(影騎士)

데리고 나오는 박쥐는 3천정도의 데미지를 주면 죽지만 매턴 한 마리씩 불러내므로 주의해야 한다. 영기사는 전원에게 마비공격을 하거나 환몽의 일격을 사용하는데 마비공격을 주의해야 한다. 또한 한번에 즉사시키는 엑토프라즘네트도 사용하므로 네트피하기를 사용해 주는 것이 좋다. 또한 소닉뱃의 주공격은 음파공격이므로 음파방어가 가능한 정령은의 방어구를 장비해 주자.



배트맨이니!?

Boss 거인(巨人)

브레이드2연타와 아이스스매쉬, 히트 스매쉬는 별로 강하지 않다. 하지만 열풍격이나 지진공격은 매우 강하므로 우선 지진에 대비하는 제트슈츠를 장비해 주고 열풍피하기가 있으면 장비해 주자. 물리공격이 많으므로 상신무상을 사용하는 것도 좋다.


흑요석을 주는 고마운 녀석

Boss 금사자비

역시 검기 위주로 공격해 온다. 하지만 저번에 비해 훨씬 쉽게 이길 수 있을 것이다. hp는 약 50000 정도이다.

Boss 올로와주 (オルロワージュ)

올로와주는 직접 공격하지 않고 3명의 비를 불러내 공격해 온다. 왼쪽 비는 전격공격을 하고 오른쪽 비는 용권공격을 하며 중앙의 비는 환몽의 일격을 사용한다. 하지만 어느 정도 데미지를 받으면 3명을 모두 불러내는데 그때부터는 전체에게 300이상의 데미지를 주고 능력까지 하강시키는 '3인의?비'라는 기술을 사용하므로 주의해야 한다. HP는 약 10만이며 3명의 비를 불러내면 전투가 어려워지므로 그전에 능력치를 올리는 마법을 사용하며 조금씩 데미지를 주고 3명을 불러내면 기술을 총동원해서 빨리 많은 데미지를 주자. 전체적으로 HP가 700이상이라면 어렵지 않게 클리어할 수 있다.


올로와주와의 마지막 결전

지나 : …이렇게 해서 아세루스님은 새로운 여행을 떠나셨습니다.
아이들 : 할머님 좀더 들려주세요.
지나 : 그렇게 자주 하면 할머니도 힘들어. 자 저쪽에서 놀아라.
아이들 : 예~에
지나 : 너도 아이들이 있는 곳으로 가거라.
지나의 아들 : 예, 어머님의 영원한 연인이 오는군요.
지나 : 얼굴 빨개지는 이야기하지 마라.
지나 : 이루돈님!
이루돈 : 놀랐나? 지나.
지나 : 아니요. 이루돈님도 최근은 꽤 상냥하게 되셨고…
이루돈 : 네 덕분이야 지나. 네가 살아있는 모습을 보아오면서 내가 이렇게 변하게 되었어. 그때는 자신으로부터 모든 일에 눈도 귀도 닫은 채였지.
조즈마 : 너답지 않군 이루돈. 검은 날개 소명의 패자가 할말이 아닌 것 같은데?
이루돈 : 놀리지마 조즈마
지나 : 조즈마 님도 기분 좋으시군요.
조즈마 : 지나도 좋아 보이는군
백장미 : 지나.
지나 : 백장미비님! 깨어나신 건가요?
백장미 : 그래요. 어둠의 미궁에 잡혀있던 후유증도 완전히 낳았어요. 당신도 꽤 걱정해 주셨다고 들었어요. 아세루스 님으로 부터…
지나 : 아세루스 님은…
이루돈 : 아세루스 녀석 뭘 하고 있

PLAY STATION

지? 정말로 오지 않을 생각인가?

조즈마 : 이럴 때 확실히 하지 않는 성격은 변하지 않는군

백장미 : 괜찮아요 지나. 아세루스님은 반드시 오실거에요.

지나 : 예 백장미님.

지나 : 아세루스님 잘 오셨어요.

아세루스 : 지나 요샌 오는게 괴로워. 네 모습을 보면…

지나 : 무슨 소리를 하시는 거에요. 전 일년에 한 번의 방문을 얼마나 기다린다구요. 언제까지나 젊은 아세루스님은 제 청춘의 날들의 증거입니다. 부디 제가 죽는 날까지 지켜봐 주세요.

아세루스 : 무슨 소릴 하는 거야. 병도 없고 아직 건강하잖아.

지나 : 덕분에 이번에 증손자가 태어납니다.

아세루스 : 대단해. 나도 지나같은 할머니가 되었을지도 모르는데…

지나 : 사실은 그게 괴로운 거죠? 아세루스님.

아세루스 : 괜찮아. 이루돈도 있고 백장미도 깨어났어. 조즈마는 여전하지만.

지나 : 아세루스님은 좋은 동료들과 함께하고 계세요. 모두들 언제까지 그 날처럼 빛나 주세요.

류트편

류트편은 거의 내용이 없다고 해도 과언이 아니다. 게임 시작후 맨하탄에 도착하면 그때부터 세계를 돌아다니며 플레이어 마음대로 동료와 레벨을 모은 후 600~700정도의 HP로 되었다면 오우미의 함장을 찾아 트리니티로 잠입하여 몬도를 쓰러트리면 게임이 끝난다.

레드편이나 에밀리아편과는 완전 반대로 사막에 놓여진 기분으로 플레이해야 하므로 게임을 처음 할 때는 다른 캐릭터로 시작하는 것이 좋다. 그 외에도 류트의 특권은 제1파티에서 빠질 수 있다는 것이다. 나머지 6명의 캐릭터는 절대 제1파티에서 빠질 수 없어 보스전에서는 반드시 싸워야 하지만 류트의 경우 제2파티에서 구경만 해도 된다. 그러므로 별로 능력이 좋지 않은 류트를 키우지 말고 초반에 쓸만한 동료를 모두 모은 뒤 집중적으로 키우도록 하자.

플로우차트

리존 요크랜드
↓
리존 맨하탄
↓
자유 탐험
↓
리존 오우미
↓
리존 넬슨
↓
몬도의 기지

스토리 공략

류트의 어머니 : 빨리해.

류트 : 역시 걱정되는데. 엄말 혼자 두고 가다니…

어머니 : 무슨 소릴 하는 거야? 네가 걱정할 정도로 나이먹진 않았어. 제대로 일해야 해.

류트 : 응

선더 : 형 정말로 가버릴 거야?

류트 : 선더. 바보같은 소리 하지마. 엄마를 부탁해. 그럼 갔다올께

류트의 여행

게임이 시작되면 이름을 정한 뒤 오른쪽의 리존쉽 착륙장으로 가자. 이곳에서 실랑이를 벌이고 있으면 몬도라는 사람이 류트를 맨하탄까지 데려다 준다. 여기서 부터는 모두 플레이어의 자유이다. 하지만 우선 동료를 모아야 하므로 요크랜드로 가서 선더를 모으고 스크랩으로 가서 기본적인 동료를 모으자. 그리고 각지에 있는 던전들을 탐험하며 경험을 쌓아야 한다. HP가 600을 넘었다면 오우미에 있는 술집으로 가보자. 그곳에는 넬슨에 사는 선장이 술을 마시고 있는데 이야기 하면 어디론가 가버린다. 이제 그를 타라 오우미 착륙장에서 넬슨으로 향하자. 넬슨으로 가는 도중 류트는 전의 그 선장과 이야기 하게 되는데 그 선장은 트리니티 몰래 와카츠를 멸망시키고 비밀기지를 만든 몬도를 쓰러트린다면서 류트에게도 함께하자고 한다. 또한 류트의 아버지를 죽인 것이 몬도라는 것도 가르쳐 준다.



이 선장을 찾아라

몬도의 야망

선장에게 이야기를 들은 후 다시 한번 이야기를 하면 몬도의 기지로 들어가게 된다. 이 던전에는 아이템이 없으므로 앞으로만 진행하자. 기지 내에서의 이동은 대형 컨베이어를 타고 다녀야 하는데 한층을 내려온 후 안쪽으로 들어가 박스를 얻고 다시 컨베이어로 와서 스위치를 누르면 아래로 내려간다. 3번 내려가면 조금 다르게 생긴 적이 있는데 이녀석이 거인이다. 꽤 어려우므로 자신없다면 싸우지 말자. 거인이 있는 곳에서 안쪽으로 들어가면 몬도가 나타나고 마지막 보스인 그레이트몬도와 싸우게 된다.



미쳐버린 몬도

몬도 : 리존계를 통치하는 것은 힘이다! 그걸 아직 모르겠나? 어리석은 자들이여 이제부터 그 힘의 의지를 너희들의 몸에 직접 가르쳐 주겠다!

Boss 그레이트몬도 (グレートモンド)

지진과 음파공격 반칸 등을 사용한다. 지진과 음파공격은 꽤 강력하므로 우선 두가지 속성의 방어구를 장비해야 한다. 5단계까지 변신하므로 매우 끈질긴 놈이다. 변신할 때마다 강력한 공격이 늘어가므로 주의하자. 5단계까지 긴 전투를 해야 하므로 위력이 좀 낮더라도 소모WP가 적은 천지2단 등을 사용하자. HP가 800정도 되야 클리어할만 하지만 루즈에게 타임리프마법을 배우게 한 뒤 싸우면 그렇게 어렵진 않다. 매턴마다 지원사격이나 철주공격도 추가된다. 전체적인 HP는 10만정도이다.



그레이트 몬도의 마지막 모습

직원 : 죄송합니다. 류트님은 귀가하셨는지요?

어머니 : 우리 바보녀석? 돌아오지 않았는데.

직원 : 에휴 이곳에도 없다니… 어딜 찾아야 하지?

어머니 : 용무없으면 돌아가지 그래? 정말 여기저기서 그런 바보를 찾다니 어떻게 된거야?

류트 : 엄마!

어머니 : 아까부터 있던 거니? 도둑같은 흉내 내지마!'

류트 : 미안. 하지만 모두들 절 찾고 있단 말야. 지쳤어

어머니 : 네가 조금은 쓸모있게 된 거지.

류트 : 엄마 외출할 거야?

어머니 : 그래 아빠의 묘로. 아빠의 친구였던 사람이 죽어서 보고하러 가는 거야. 지금쯤이면 저세상에서 만났을지도 모르지만.

류트 : 그 사람 아빠랑 사이 좋았었어?

어머니 : 그래 이 엄마가 질투할 정도로 사이가 좋았었지.

직원 : 류트님! 트리니티 특별간부회의로 돌아와 주십시오!

류트 : 윽, 걸렸다.

어머니 : 도망쳐라 류트! 네가 간부따위 하면 세계는 파멸이야.

류트 : 잘 알고있네 뭐. 엄마 고마워.

직원 : 기다려 주세요 류트님!

에밀리아편

에밀리아편은 내용도 짧고 분기도 없다. 레드편과 비슷하지만 중간중간에 자유도가 약간 더 높다. 4시간정도면 충분히 마지막 보스까지 갈 수 있지만 마지막 보스를 이기려면 어느 정도의 실력이 필요하므로 클리어 시간은 6시간 이상이 될 것이다.

에밀리아편의 특징은 바로 옷갈아 입히기에 있다. 에밀리아의 전직이 모델인데다가 루파스가 이상한 일만 시키기 때문에 여러가지로 변장해야 할 때가 많은데 클리어 후에도 루파스의 아지트에서 옷을 바꿔입힐 수 있는 것이다. 또한 아지트의 연습실에서 사격 연습도 할 수 있다. 초반에 스크랩에서 동료를 모아두는 것이 진행에 도움이 된다. 원래 에밀리아는 총기술 능력이 뛰어나지만 주인공이므로 검기를 키우는 것도 좋을 것이다. 최종보스 전에 죠커가 렌이라는 증거를 많이 알게 되면 해피엔딩으로 가는 것 같다.

스토리 공략

에밀리아 : 의외로 제대로 되었네 내 취미는 아니지만.

에밀리아 : 어떻게 해서 화해할까… 어제일은 용서했어요… 이러면 기분나쁜 여자겠지? 제가 잘못했어요… 난 별로 나쁜뜻으로… 역시 어제의 일을 잊어버린 척하면서 웨딩드레스를 보여주고 떠들어야지.

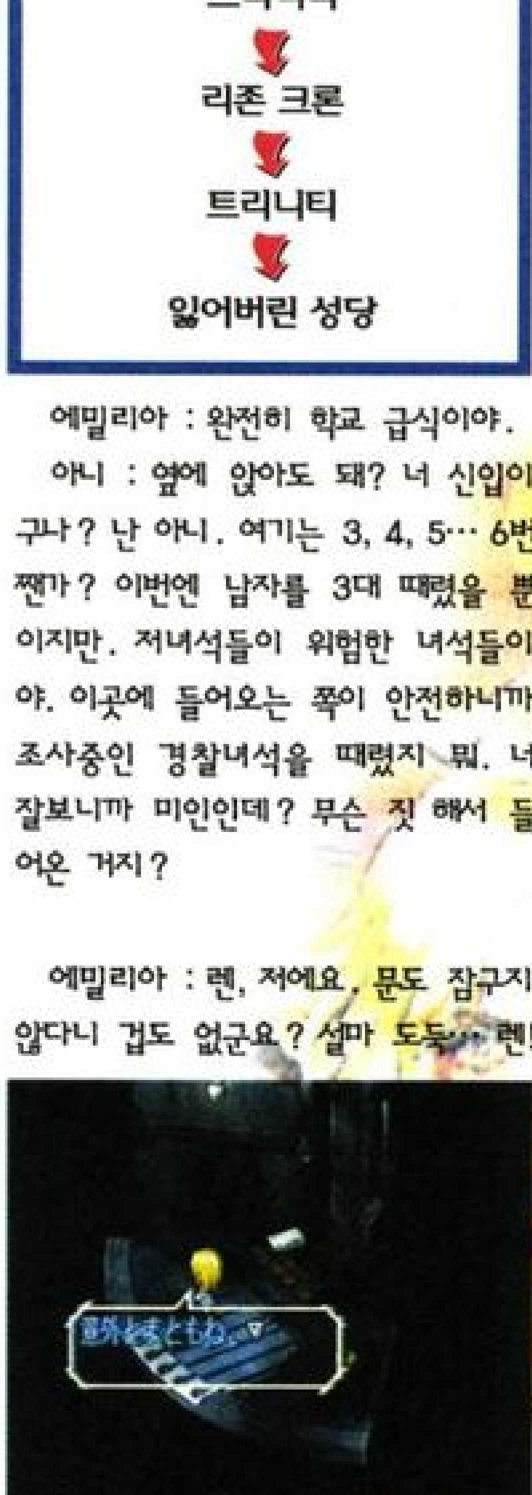
플로우차트

리존 디스페어
↓
리존 크론
↓
리존 스크랩
↓
리존 도우반
↓
리존 탄자
↓
리존 크론
↓
리존 신로우
↓
무왕의 고분
↓
리존 크론
↓
리존 바카라
↓
자연동굴
↓
트리니티
↓
리존 크론
↓
트리니티
↓
잃어버린 성당

에밀리아 : 완전히 학교 급식이야.

아니 : 옆에 앉아도 돼? 너 신입이구나? 난 아니. 여기는 3, 4, 5… 6번째가? 이번엔 남자를 3대 때렸을 뿐이지만. 저녀석들이 위험한 녀석들이야. 이곳에 들어오는 쪽이 안전하니까 조사중인 경찰녀석을 때렸지 뭐. 너 잘보니까 미인인데? 무슨 짓 해서 들어온 거지?

에밀리아 : 렌, 저에요. 문도 잡구지 않다니 겁도 없군요? 설마 도둑… 렌! 없나요? 렌!



투옥된 에밀리아

에밀리아 : 가면을 쓰고 있었어요 트럼프의 죠커 같아… 녀석이 그를… 어째서 같은이야기를 묻는 거죠! 빨리 녀석을 잡아서…

경찰 : 아가씨 당신은 그전날 피해자와 싸운 것 같더군요. 증인도 있어요.

에밀리아 : 무슨 소릴 하고 싶은 거죠? 설마 절 의심하나요?

경찰 : 피해자는 우수한 패트롤 대원이었어. 자신의 총도 꺼내기 전에 죽을리는 없지. 크게 안심하고 있지 않는 한 말이지.

에밀리아 : 바보같은 소리 하지 말아요. 그래요 싸우긴 했어요. 하지만 어째서 내가 렌을 죽이지 않으면 안돼죠? 결혼할 생각이었다구요!

경찰 : 어째서? 그건 이쪽이 묻고 싶은 거야. 녀석은 학교의 10년 후배로 10년간 알고 지내 왔어. 나랑 달리 제대로 된 녀석이야. 하지만 요즘 덜렁덜렁대는 여자랑 사귀는 것 같아서 걱정하고 있었지. 어째서 쏜거지! 열받아서 쏜건가? 아니면 누군가에게 부탁받고?

에밀리아 : 미쳤어. 당신 미쳤어요. 날 범인으로 만들 셈이군요? 누구 없어요? 다른 사람을 불러줘요.

경찰 : 아가씨. 증거는 이미 확보했어. 패트롤대원을 죽이고 그냥 지나갈 거라곤 생각하지 말라구.

에밀리아 : 뭐가 시작되는 거지?

아니 : 소장의 오락이지

에밀리아 : 변태야? 저소장…

아니 : 에? 그런게 아냐. 들어보면 알 거야.

소장 : 오늘을 해방의 날로 한다. 별로 좋아하는 것 같지 않군. 신규의 투옥자들에게도 설명을 해주지. 들었던 제군들은 지겹겠지만 경청하도록. 이 디스페어의 중심부에는 해방의 룬이 새겨진 거석이 있다. 이 거석을 만진 자는 무조건 이곳에서 나갈 수 있다. 그게 디스페어의 규칙이지. 3시간후 5분간 모든 경비체제가 정지한다. 부디 탈주해서 해방의 룬을 향하거라. 단 룰이 있다. 경비원을 부상시키거나 죽이는 자는 해방의 권리를 잃고 게다가 벌을 받는다. 그외에 탈주를 시도하는 것에 의한 페널티는 없다. 그럼 이번에도 해방을 노리고 노력하기 바란다.

에밀리아 : 이상한 곳이네? 탈주를 권유하다니. 하지만 어째서 다들 좋아하지 않지?

아니 : 불가능하니까. 이번 소장이 온후론 탈주한 자가 한명뿐인 것 같아. 이제 소장의 오락이지.

에밀리아 : 당신은 하지 않을 건가요?

아니 : 물론 해야지.

에밀리아 : 시간이야.

아니 : 좋아. 이친구는 라이자. 함께 탈출하게 되었어.

라이자 : 이야기는 들었어요. 부탁해요 에밀리아

에밀리아 : 예

라이자 : 가자.

에밀리아 : 가자 라니…

라이자 : 이곳에 비밀통로가 있어. 자 가자.

에밀리아 : 하 하지만 전…

아니 : 패트롤살인으론 평생 나가지 못해. 여기서 할머니가 될 생각이야?

디스페어 탈출

오프닝이 끝나면 에밀리아에게 새장비를 해주고 미궁을 빠져나가자. 처음엔 아래로 가고 그다음부터 왼쪽으로 가다보면 캐비넷들이 많이 있는 곳으로 빠져나온다. 그후 쓰레기 버리는 곳으로 떨어져서 왼쪽의 구멍으로 가면 된다. 만약 다른 캐릭터로 이곳에 온 적이 있다면 탈출이 더욱 쉬울 것이다. 에밀리아의 초기능력은 매우 낮으므로 처음엔 어느정도 레벨을 모으는 것이 좋다. 룬을 찾기 바로 전에 보스와 싸워야 한다.

Boss 니드헉 (ニドヘッグ)

이름은 같지만 크기부터 작은 녀석이 나온다. 별로 어렵지 않지만 에밀리아는 쉽게 죽으므로 방어하면서 싸우자. 스플레스와 제수찌르기로 연계공격을 하면 2턴안에 끝

낼 수 있다.



이녀석은 뭐냐…

아니 : 터치다운!

소장 : 축하합니다. 여성으로썬 첫 탈주자군요. 준비의 철저함. 멋진 싸움. 제 예상을 저버리고 즐겁게 해주었군요. 그럼 약속대로 풀어드리지요.

에밀리아 : …난 어째서 여기 있는 거지. …더이상 렌은 없는데… 난 어떻게 해야 하지… 렌… 가면의 남자?

죠커 : 따라와.

루파스 : 패트롤의 속으로 뛰어들다니 간도 크군 죠커.

죠커 :그건 마찬가지일텐데 루파스. 먼저 실례.


나타난 죠커

에밀리아 : 약간은 괜찮은 느낌의 가게네요. 식사는 되죠?

루파스 : 들어와.

에밀리아 : 창고따위로 데리고 와서 어쩔셈이죠?

아니 : 어~~ 잘있었어?

에밀리아 : 아니! 어째서 이런곳에?

라이자 : 드디어 도착했군요.

에밀리아 : 라이자… 이건 어떻게 된 거죠? 당신들은 도대체 누구에요?

루파스 : 우리들은 그라디우스. 어둠의 조직이지.

에밀리아 : …모두들 범죄자군요.

루파스 : 암살은 하지 않아.

에밀리아 : 그외의 일이라면 뭐든지 하겠군요? 어째서 이런게 그대로 있는 거지?

루파스 : 패트롤이 하지 못하는 것을 하는 조직이 필요해. 녀석들이 신경쓰지 않는 것이 경험을 쌓는 거지. 올바른 수단으로 죠커를 잡는건 불가능해. 우리들이라면 할 수 있지. 자 어떻게할래?

에밀리아 : 저역시 그 가면의 남자 용서할 수 없어요. 하지만 당신들의 목적은 뭐죠? 어째서 절 끌어들이는 거죠? 큐브라는 물건을 위해?

루파스 : 정직하게 말하는게 좋을 것 같군. 초고대문명의 이야기는 너도 들은 적 있겠지? 아틀란티스다 샨바라다라고 안다는 놈들이 진지하게 이야기하는것들 말야. 하지만 녀석들은 아무것도 몰라. 트리니티가 예전에 멸망한 문명의 유산을 이용하는 거나. 그 문명의 진정한 흔적이 이곳저곳에 남아있다는 것에 대해선 모르고 있지.

에밀리아 : 큐브의 일도?

루파스 : 그래. 큐브의 정체는 확실하지 않아. 단지 거대한 에너지를 발생시키는 시스템과 관련된 것 같아. 그걸 죠커가 노리고 있어. 녀석의 손에 큐브가 넘어가는 것을 방지하고 싶다.

에밀리아 : 그래서 제게 접근한 거군요?

루파스 : 우리들과 함께 죠커를 쫓겠나?

에밀리아 : 조금 생각하게 해줘요.



아니와 라이자까지?

그라디우스

크론에 있는 루파스의 아지트에 도착한 에밀리아는 자신들에게 협력하라는 루파스의 제의를 받고 고민에 빠진다. 라이자가 계단을 막고 있으므로 위에 있는 루파스를 만나자 루파스는 협력할 거냐고 물어보는데 어차피 에밀리아는 혼자서 할 수 있는게 아무것도 없으므로 그렇게 한다고 선택하자. 아니라고 해도 다시 말을 걸면 된다. 그라디우스의 일원이된 에밀리아는 우선 실력을 쌓기 위해 아니와 행동하게 된다. 처음엔 연습장에서 연습사격을 하게 되는데 이것은 나중에도 할 수 있다. 연습사격이 끝나면 지하도에서 빠져나오는 훈련을 받는데 아니가 함께 있으므로 그리 어렵진 않을 것이다. 지하도에서 빠져나온 뒤 루파스와 이야기하면 아니가 파티에서 나간다. 그 후 루파스에게 계속 말을 걸면 룬이나 찾아보라면서 도우반에 가라고 한다.

이젠 다른방에서 라이자를 동료로 한 뒤 다시 밖으로 나가 아니를 동료로 만들고 회복한 뒤 도우반으로 가자. 여기서 주의할 것은 루파스의 방에 들어가면 자동적으로 가면무투회에 나가게 된다는 것이다. 도우반에서 부터는 룬을 모으는 것과 동일하다. 도우반에서 자질에 대한 것을 듣고 B쪽의 리존으로 가려 하면 탄자로 가게 된다. 하지만 그냥 탄자로 가면 클리어 하기 어려우므로 도우반에 가기 전에 스크랩에 가서 동료를 모으자. 또한가지 주의할 것은 페이온의 아지트에서 그와 처음으로 대화할 때 2번째 것(協力する)을 선택해야만 페이온이 동료가 된다. 페이온이 없다면 클리어하기 꽤 힘들 것이다.

가면무투회

탄자를 클리어한 뒤 크론의 루파스의 방으로 가면 신로우의 가면무투회에 죠커가 나타났다는 정보가 있으므로 그곳으로 가라는 명령을 받는다. 하지만 에밀리아는 무투회가 아닌 무도회로 알아들은 모양이다.

신로우에 도착한 에밀리아는 라이자가 가져온 핑크타이거의 복장으로 갈아입고 그때서야 가장무도회가 아닌 가장무투회라는 걸 깨닫는다. 여기서도 레드편과 마찬가지로 싸우게 되는데 어차피 에밀리아는 약하므로 일회전부터 져도 상관없다. 무투회가 끝나면 국왕의 뒤로가는 죠커를 목격하게 되고 나타난 루파스. 아니와 함께 죠커를 뒤쫓게 된다. 여기서부턴 레드편과 똑같다 우선 안쪽으로 들어가 국왕을 만난 뒤 중앙으로 나오면 죠커가 어떤방으로 사라진다. 이방에서 적2명을 없애고 단지 같은 것을 조사하면 비밀통로가 생기고. 계속 진행하면 막다른 방에서 중간보스와 싸우게 된다.


첫 번째 복장인 핑크타이거



죠커의 등장

Boss 고브린(ゴブリン)

역시 약하다. 1턴에 황전투원을 없앤 후 연계공격으로 가볍게 클리어할 수 있다.


역시 약한 중간보스

카지노의 비밀

신로우에서 돌아온 에밀리아에게 또다른 휴식이 주어진다. 이젠 3번째 룬을 찾아 슈라이크로 떠나자. 우선 제왕이 고분에서 3신기를 얻은 뒤 무왕의 고분으로 가면 루파스를 동료로 할 수 있다. 그리고 리존 슈라이크편을 참조하여 보스를

PLAY STATION

클리어하자. 남은 건 크론의 룬뿐이다. 3번째 룬을 찾았다면 다시 이야기를 진행시키자. 크론의 아지트에서 루파스를 만나면 이번엔 바카라의 카지노에 가보보라는 말을 한다. 바카라에 도착하면 에밀리아가 바니걸의 복장을 하고 죠커를 좇게 된다. 위로 올라가면서 사람들과 대화하다 보면 죠커가 엘리베이터를 타고 주차장으로 내려갔다는 것을 알게 된다.

주차장에 도착한 에밀리아는 맨 홀아래로 내려가려 하지만 이때 아니와 라이자가 나타나 함께 가게 된다. 죠커를 좇던 에밀리아는 놈들의 소굴에서 죠커를 찾아내지만 계략에 걸려 놓치고 만다. 다시 죠커를 따라 동굴의 안쪽으로 들어간 에밀리아는 죠커의 함정에 빠져 거수와 싸우게 된다. 결국 에밀리아와 아니, 라이자는 거수를 쓰러트리지만 그곳에서 렌이 가지고 있던 퍼플아이를 줍게 되고 에밀리아는 크론으로 돌아온다.

Boss 거수(巨獸)

여태까지의 적들과는 달리 꽤 어렵다. 별다른 공격은 없지만 3명밖에 싸울 수 없다는 점이 아군에게 불리하다. 하지만 3연계기가 2번만 들어가서 4000정도의 데미지를 주면 클리어할 수 있을 것이다.

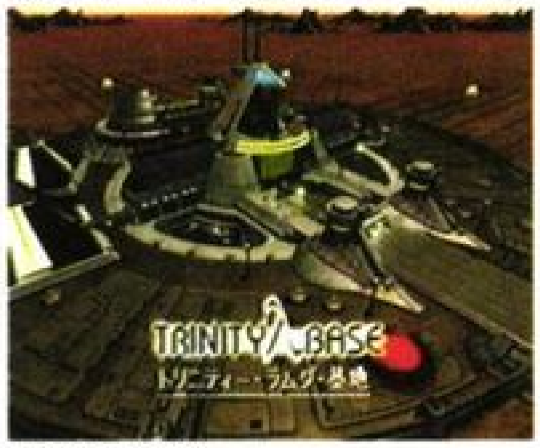


귀엽게 생긴 보스

하렘과 에밀리아

크론으로 돌아온 에밀리아는 다시 자유행동을 할 수 있다. 여기선 마지막 룬인 자연동굴의 룬을 찾으러 가자. 그후 루파스는 에밀리아에게 트리니티에 침입하라는 임무를 준다. 하지만 트리니티의 소장은 호색한이기 때문에 겉으로 보기엔 하렘으로 팔려가는 것이다. 당연히 에밀리아는 이것을 거절하고 라이자와 이야기하지만 그사이 수면제를 먹고 잠이 들게 된다. 게다가 잠든 사이 루파스는 그녀를 트리니티로 보내버린다. 트리니티로 끌려온 에밀리아는 집정관 얄드에게 끌려오게 되고 여기서 죠커를 만난다. 하지만 누군가의 습격에 의해 자유의 몸이 된다. 이젠 밖으로 나와 아세루스와 백장미를 동료로 하자.

그후 아래층으로 내려가 두 번째 방으로 들어가면 한사람이 몬스터들에게 당하려 하는데 몬스터를 다 죽인 후 말을 걸면 그가 조즈마 였다는 것을 알게 된다. 이제 조즈마에게 말을 한 번 더걸어 동료로 만든 뒤 제일 아래로 내려와 사령실로 가자. 사령실의 앞에는 중간보스가 있다. 중간보스를 물리치고 방안으로 들어가면 이미 죠커는 도망친 뒤이다. 이젠 밖으로 나가자.



트리니티 람다 베이스



저것은 죠커! 근데 오른쪽 아래에는 아세루스가?

트리니티 잠입

크론으로 돌아온 후 루파스는 에밀리아에게 다시한번 트리니티로의 잠입을 명한다. 그의 말에 따르면 새로운 집정관이 부임해 왔으며 죠커가 다시 그와 협상할지도 모른다는 것이다. 그래서 에밀리아는 혼자 트리니티에 잠입하게 된다. 에밀리아 혼자서 싸우기는 힘드므로 적들을 잘 피하면서 전에 갔던 진행관실까지 가자. 그곳에는 새로 부임해 온 몬도가 있다. 몬도는 죠커가 큐브를 찾기 위해 떠났다고 하면서 에밀리아와 그라디우스에게 죠커를 없애달라고 한다. 이야기가 진행되는 도중 그라디우스의 일원이 나타나 폭발이 일어나고 몬도는 에밀리아에게 천사라는 장신구를 주면서 요크랜드로 향하라고 한다. 이젠 동료들과 합류한 뒤 밖으로 빠져나가기만 하면 된다. 출구가 잘 보이지 않는 곳에 있으므로 잘 찾아 보자.



또다른 방법으로 트리니티에 잠입하는 에밀리아

결전

드디어 마지막 결전이다. 루파스에게 군자금을 받은 뒤 HP가 600정도가 되도록 경험을 쌓은 뒤 루파스에게 다시 이야기하자. 그러면 요크랜드에 있는 잃어버린 성당으로 가게 된다. 아이템은 없으므로 적들을 잘 피해가면서 성당까지 가자. 성당앞에 도착하면 반드시 세이브를 해두자.

에밀리아 : 렌… 우리들 작은 예배당에서 식을 올리자고 했었죠…

라이자 : 에밀리아 또 렌씨의 생각하고 있죠?

아니 : 웨딩드레스 가지고 있지? 항상 가지고 가지고 다니잖아.

에밀리아 : 응

아니 : 입어봐. 조금 초라한 곳이지만 그리고 식을 올린 다음에 잊어 버려.

에밀리아 : 아니…

루파스 : 무슨 바보같은 소릴 하는 거야? 죠커를 잡는게 먼저야.

라이자 : 바보같은 소리? 중요한 일이에요. 당신은 평생 이해하지 못할 거라고 생각하지만요. 자 해요 에밀리아.

아니 : 저 뒤에서 갈아입자.

루파스 : 긴장감을 느끼지 못하고 있어. 지금 오면 곤란한데…

아니 : 아름다워 에밀리아

에밀리아 : 모두 조심해요! 위에서 무언가 와요!



예배당에 도착한 일행

Boss 디바(ディヴァ)

아군전체에 300이상의 데미지를 주는 천벌, 마비, 매료, 죽음의 3연속, 시선공격, 용권+그랜히트+돌진+브레이드+히트스래쉬, 낙뢰+방사번개+뇌격+선더볼 등의 공격을 한다. 또한 2가지 타입이 있는데 타입에 따라 공격법이 정해져 있다. 방사번개와 천벌의 위력이 엄청나게 강한데 방사번개는 미라쥬 세이드로 막을 수 있다. 10만정도의 HP를 가지고 있다.



리스트 보스 디바

에밀리아 : 모두들 대답해 봐요… 죠커!

죠커 : 넌 쓰지 못해 에밀리아.

에밀리아 : 오지말아요.

죠커 : 사악한 녀석들은 죽어야해 둘이서 큐브의 힘을 사용해 모든 것을 손에 넣자.

에밀리아 : 누가 당신따위와.

죠커 : 알고 있지? 나의 정체

에밀리아 : 그만해요. 오지 말아요.

죠커 : 이리와 에밀리아

에밀리아 : 용서할 수 없어.

에밀리아 : 라이자, 아니, 루파스! 무사했구나.

아니 : 물론이지.

라이자 : 에밀리아… 당신은…

에밀리아 : 전 무엇을 위해 지금까지 싸워왔을까요? 아무것도 몰랐다면 보통의 불행한 여자일 뿐이었을 텐데.

루파스 : 어쩔 수 없어. 미래를 예측할 수 있는 자는 없으니까. 언젠간 후회하게 된다는 건 변하지 않아.

에밀리아 : 루파스, 변명하려하지 말아요.

루파스 : 미안

에밀리아 : 루파스가 사과하다니… 제가 그렇게 불쌍해 보이나요? 너무하다고 느끼나요? 아니 나 조금만 울께…

에밀리아 : 됐어. 울어서 시원해 졌어. 자 루파스 다음 임무는?

루파스 : 이젠 됐어. 네 얼굴은 더이상 싸우지 못하겠다는 얼굴이야.

에밀리아 : 루파스…

라이자 : 더이상 무언가를 짊어질 필요는 없어요.

에밀리아 : 라이자…

아니 : 이런 분위기랑은 맞지 않지만 즐거웠어 에밀리아.

에밀리아 : 아니… 고마워 모두들. 모두의 일을 잊지 않을게.

루파스 : 잊어도 좋아. 아니 잊어버려. 너는 그라디우스에 있던적도 없고 그런 조직도 몰라. 이건 명령이야.

에밀리아 : 마지막 명령이군요. 알았어요.

아니 : 뒤돌아 보지 않는군요 에밀리아

라이자 : 강해졌어요.

루파스 : 이젠 된 거야. 가자.

데이터 공략편

기와 술 | 기

	이름	해설	WP
알카이자의 특수기	프라드너클(プライドナックル)	빛의 펀치. 명중시 손이 빛난다	0
	수퍼크링롤(スパークリングロール)	빛의 펀치의 좌우연타	1
	플랏슈스크류(フラシュスクリュー)	빛의 코크스크류브로	4
	알블라스터(アルブラスター)	빛의 기탄. 원거리공격가능	2
	알피닉스(アルフエニックス)	빛에 휩싸여 몸통박치기	7
	샤이닝킥(シャイニングキック)	빛의 날라차기. 명중시 빛난다	1
	디플렉트랜스(ディフレクトランス)	빛의 삼각차기	5
	화이날크루세이더(ファイナルクルセイダ)	빛의 전체회복. 자신의 LP로 아군전원을 소생	5
	레이블레이드(レイブレード)	알카이저의 애용 광선검기술	0
	카이저윙(カイザーウイング)	레이블레이드와 빛의 부메랑의 2단공격	1
	카이저스맷슈(カイザースマシュ)	레이블레이드로 스맷슈	4

	이름	해설
무기 고유기술	분자분해(分子分解)	적을 분자단위로 분해하여 즉사시킴
	화이날스트라이크(ファイナルストライク)	무기를 부수면서 적전체를 공격
	정령석(精靈石)	적전체에게 정령석을 떨으트림
	기린의노래(麒麟の歌)	아군전체의 능력상승
	미리온달러(ミリオンダラー)	적전체에게 운석을 떨어트린다
	환마(幻魔)	환마검 특유의 베기공격
	환마상파(幻魔相破)	환마 사용할 때 나가는 오토카운터 기술
	쿠사나기의검	쿠사나기의 검 특유의 베기공격
	철나막신	철나막신 특유의 공격

	이름	해설	WP
검기(劍技)	바닥쓸기(なぎはらい)	적의 다리를 공격해서 스탄시킴	0
	연속베기(切り返し)	적을 3번에 걸쳐 공격	1
	감아베기(巻き打ち)	적의 중앙부에서 단번에 벤다	2
	제수찌르기(諸手突き)	양손공격의 찌르기기술	2
	이도십자참(二刀十字斬)	양손공격기. 2개의 도로 적을 종횡공격	2
	스맷슈(スマッシュ)	힘으로 눌러 적을 분쇄한다. 명중률이 낮다	3
	비연검(飛燕劍)	먼곳에서 검기를 날려 공격	2
	번개찌르기(いなずま突き)	양손공격기. 전광석화의 찌르기 공격	2
	천지이단(天地二段)	상공에서 머리로 내려그은후 옆으로 벤다	3
	?차검(?車劍)	톱니바퀴처럼 도는 검으로 복수의 적 공격	4
	유지의검(柳枝の劍)	땅을 때려 나오는 기를 이용해 공격	4
	디플렉트(ディフレクト)	적의 공격을 검으로 방어한다	1
	베어크래슈(ベアクラシュ)	손잡이로 적의 급소를 친다	5
	데드엔드(デッドエンド)	찌르고 벤 뒤 상공에서 가른다	6
	역풍의태도(逆風の太刀)	돌격하면서 계속해 베는 기술	5
	신속3단찌르기(神速3段突き)	양손공격의 3단찌르기. 연계기에 사용	7
	카스미청안(かすみ青眼)	적의 공격을 간파하고 피하며 공격	4
	무박자(無拍子)	예비동작 없이 적을 공격. 무조건성공	7
	열풍검(烈風劍)	많은 검성을 날려 적전체를 공격	5
	이도열풍검(二刀烈風劍)	열풍검의 강화판	5
	청류검(清流劍)	예술적인 검기. 탁류검과 상성나쁨	7
	탁류검(濁流劍)	분신하며 접근해 공격. 청류검과 상성나쁨	7
	십자모으기(十字留め)	일본도를 크로스 시켜 공격을 막는다	1
	라이징노바(ライジングノヴァ)	상대를 찌른후 그대로 날려보낸다	7
	로자리오인펠(ロザリオインペール)	양손공격기. 언데드에 유효	8
	상신무상(喪神無想)	카운터 공격으로 적을 6명이 벤다	4
	운신?차검(雲身?車劍)	차검의 강화판 적전체를 공격한다	9

	이름	해설	WP
총기능(銃技能)	조격(早撃ち)	반드시 첫 번째로 공격. 다른기와 조합가능	0
	2정권총(2丁拳銃)	집중연사나 전체사격이 2정권총으로 가능	0

	이름	해설	WP
총기(銃技)	정밀사격(精密射擊)	반드시 명중한다. 라이플계와 상성이 좋다	2
	집중연사(集中連射)	적에게 여러발의 탄환을 발사한다	4
	전체사격(全體射擊)	집중연사를 적전체에게 가한다. 라이플 불가	4
	곡사(曲射)	상황이나 위치에 따라 성질이 변한다	2
	반응사격(反應射擊)	적이 행동하기 직전에 공격 스탄시킨다	3
	지상소사(地上掃射)	지면에 전탄을 발사해 적전체를 스탄	1
	십자화포(十字火砲)	1체의 적을 십자로 쏴 대데미지. 5발소모	4
	도탄(跳彈)	장해물을 뛰어넘어 조격. 라이플에 유리	5

	이름	해설	WP
도기(刀技)	월영의태도(月影の太刀)	보름달과 함께 초생달 모양으로 벤다	4
	츠바메카에시(燕返し)	적을 베어 사방에 피를 튀게 한다	4
	풍뢰의표찌르기(風雷の豹突き)	냉기와 번개와 함께 적을 순식간에 벤다	6
	삼화선(三花?)	흩어지는 꽃과 함께 적을 벤다	6
	난월설화(亂れ月雪花)	월영의태도+풍뢰의표찌르기+삼화선의 연계	?

중화기공격(重火機攻擊)

이름	해설
블래스터(ブラスター)	핸드블러스터에서 전자가속입자를 쏠때의 공격명
블래스터소드(ブラスターソード)	핸드블래스터의 출력으로 벨때의 공격
파라라이자(パラライザー)	핸드블러스터의 출력으로 발사할때의 공격명+마비
소닉블래스터(ソニックブラスター)	소닉블래스터로 공격할때의 공격명
수격(水擊)	수격총으로 공격할때의 공격명
열선방사(熱線放射)	열선방사기로 공격할때의 공격명
전자방사(電磁放射)	전자방사기로 공격할때의 공격명
발칸(バルカン)	핸드발칸이나 머신발칸으로 공격할때의 공격명
전격포(電擊砲)	전격포로 공격할때의 공격명
화염방사(火炎放射)	화염방사기로 공격할 때의 공격명
전속방사(電束放射)	전속방사기로 공격할 때의 공격명
프라즈마건(プラズマガン)	이온라이플계의 중화기로 공격할때의 공격명
로켓포(ロケット砲)	바주카포계열의 중화기로 공격할때의 공격명
엉터리런처(でたらめランチャー)	도비런처로 공격할 때의 공격명
미사일(ミサイル)	미사일 계의 중화기로 공격할 때의 공격명
레이저(レーザー)	광선총계의 중화기로 공격할때의 공격명

체술(體術)

이름	해설	WP
펀치(パンチ)	때리기 기술의 기본	0
킥(キック)	차기기술의 기본	0
공기던지기(空氣投げ)	양손공격기. 던지기기의 기본	1
서밍(サミング)	눈찌르기 공격. 암흑상태로 만든다	1
슬라이딩(スライディング)	발을 공격해 민첩성을 낮추는 공격 2	
로링크레이돌(ロリングクレイドル)	상대를 끌어들여 행동을 봉하여 스탄효과	2
스웨이백(スウェイバック)	체술대기중 데미지를 최소화 한다	1
단경(短勁)	적의 내부에서부터 데미지를 주는 공격	3
리권(裏拳)	크게 적의 뒤로 파고들어 원심력을 이용	2
폭파철권(爆破鉄拳)	2연타로적을 부숴버린다 피하기 쉽다	4
날아차기(あびせ蹴り)	앞으로 구르면서 적의 머리를 내려친다	3
반격던지기(あて身投げ)	공격을 받으면서 던져버린다	2
스플렉스(スープレックス)	양손공격기. 정면 측면의 여부에 따라 다름	4
자이언트스윙(ジャイアントスイング)	능력에 따라 회전수와 효과가 변화	6
금강신장(金剛神掌)	주변의 기를 주먹에 집중하여 공격	6
바벨크람블(バベルクランブル)	프랑켄슈타이너와 비슷한 기술	5
삼각차기(三角蹴り)	적의 사각에서 필살의 날라차기를 퍼부음	7
귀신달리기(鬼走り)	주먹으로 땅을 치쳐 일직선상의 적 공격	5
먼지나게패기(どつきまわす)	이름대로 어두운곳으로 끌고가 팬다	4
로코모션G(ロコモーション)	연속의 저먼스플렉스. 회수가 변한다	5
드래곤스크류(ドラゴンスクリュー)	킥공격을 받아 그대로 던져버린다	3
삼용선(三龍旋)	세 마리의 용과 함께 철권을 날린다	9
스카이트위스터(スカイツイスター)	하늘로 날아가 회전하며 적의 머리를 공격	10
DSC	스라이딩+바벨크람블+스플렉스의 연속기	17
나찰장	적을 즉사시키는 효과	10

기와 술 요마의 특수능력

요마의 검

이름	해설	JP
니들(ニードル)	침으로 적을 공격	1
랜스(ランス)	창처럼 찔러 적을 공격	1
브랙드스레이(ブラッドスレイ)	적에게 준 데미지만큼 자신은 회복	1
브레이드(ブレード)	적을 날카롭게 베어버린다	1
매지컬힐(マジカルヒール)	아군1명을 회복시킨다	2
그렘린효과(グレムリン効果)	공격후 스테터스이상추가	2
최면(催眠)	타겟을 잠재운다	2
화염(火炎)	일정범위내의 적에게 화염데미지	3
진동파(振動波)	진동으로 적에데 데미지	4
사이네트(サイネット)	적의 능력을 낮추는 추과효과	4
히트스맷슈(ヒートスマシュ)	열의 공격을 입힌다	5
프랫슈2(フラッシュ)	적을 암흑상태로 만든다	2

요마의 장갑

이름	해설	JP
폰포코(ぽんぽこ)	아군의 힘을 상승시킨다	1
수격(水擊)	물을 뿜어내 공격 언데드를 밀어내는 효과	1
데드리파우더(デッドリパウダー)	독가루로 공격. 독의 추가효과	1
스포일(スポイル)	적1명을 공격	2
포이느자스브로우(ポイゾナスブロウ)	독의 추과효과 있음	3
촉수(觸手)	촉수로 공격	5
고양이속이기(ねこだまし)	적을 스탄시킨다	1
스프레드블래스터(スプレドブラスター)	광범위 공격	4
헬윙(ヘルウイング)	일직선의 적 공격	4
그레브숏(グレーブショット)	원거리공격	1
냉기(冷氣)	일정범위내 냉기공격	4
아이스스맷슈(アイススマッシュ)	냉기의 공격을 입힌다	5
크리스타라이자(クリスタライザ)	부채모양으로 석화가스를 뿜는다	7

요마의 검

이름	해설	JP
다리걸기(足はらい)	스탄의 효과 있음	1
파워킥(パワーキック)	강력한 킥공격	1
선더볼(サンダーボール)	번개구슬로 공격	2
브레이드넷(ブレードネット)	적의 움직임을 둔화시킨다	3
어시스트(アシスト)	아군의 능력치를 전반적으로 상승시킨다	2
토??(土??)	적의 움직임을 둔화시킨다	4
침식공격(寖食攻擊)	적을 침식시킨다	5
땅울림(地?き)	지진을 일으켜 공격	5
미스테리터치(ミステリータッチ)	혼란상태를 초래한다	3
유사(流砂)	적의 발밑으로 유사를 흘려 공격	3
낙뢰(落雷)	번개를 떨어트린다	5
암살(暗殺)	적을 일격에 죽인다	7
타이타스웨이브(タイタスウェイブ)	직선상 적에게 진동파로 데미지	7

기와 술 — 반격기

간파(見切り)

이름	해설
흡혈간파(吸血)	흡혈, 불의 입맞춤을 무효화
터치간파(タッチ)	고스트터치 파라라이즈터치 등을 무효화
열풍간파(烈風)	열풍참 이도열풍참 열풍격을 무효화
밟기간파(ふみつけ)	밟기를 무효화
꼬리간파(しっぽ)	꼬리공격을 무효화
침간파(針)	침 독침을 무효화
몸통박치기무효화(體 り)	박치기 돌진 등을 무효화
날개간파(翼)	날개 그라이더스파이크를 무효화
파우더간파(パウダー)	데드리파우더 포자 시체가루를 무효화
낙뢰간파(落雷)	낙뢰를 무효화
땅흔들림간파(地?き)	땅흔들림 지진을 무효화
암석간파(岩石)	암석을 무효화
의시간파(疑視)	마비시선 매료시선 등을 무효화
리들간파(リドル)	스핑크스리들을 무효화
섬광간파(閃光)	섬광을 무효화
네트간파(ネット)	스파이더넷 브레이드넷 등을 무효화
데스그립간파(デスグリップ)	데스그립을 무효화

카운터(カウンター)

이름	해설
카운터피어(カウンタフィア)	장비하고 있으며 직접공격을 정신공격
사이리프렉터(サイ・リフレクター)	장비하고 있으면 술공격을 튕긴다

특수(特殊)

이름	해설
반응사격(反應射擊)	행동하려는 적을 공격 스탄시킨다
빛의검(光の劍)	디프렉트의 효과
?자의방패(?子の盾)	1번 적의 공격을 막아준다
마술사(魔術師)	공격을 받으면 분신한다

기와 술 — 몬스터 기술

두부

이름	해설	WP
이빨(牙)	이빨로 한명 공격	0
팡크래슈(ファングクラッシュ)	강력한 어금니를 이용하여 공격	2
대거죠우(ダガージョウ)	크리티컬공격이 나온다	3
부리공격(クチバシ)	부리로 찔러 공격	0
뿔(角)	뿔로 찌른다	1
마비시선(痲痺視線)	마비공격	1
매료시선(魅了視線)	매료공격	3
석화시선(石化視線)	석화공격	5
죽음의시선(死の視線)	즉사공격	4
최면(催眠)	최면을 건다	0
흡혈(吸血)	적의 HP를 빼앗는다	1
구슬말기(丸のみ)	빨아들어 HP를 빼앗는다	3
석화격(石化擊)	데미지에 석화의 추가효과	6
더블랙스(ダブルアックス)	도끼로 공격	2
브래인크래슈(ブレインクラッシュ)	성공하면 지력이 내려간다	2

완부

이름	해설	WP
타격(打擊)	타격공격	0
가위(ハサミ)	타격공격	0
강타(强打)	강력한 타격공격	4
고양이속이기(ねこだまし)	적을 스탄시킨다	0
서밍(サミング)	눈찌르기	1
촉수(觸手)	복수회 공격	5
발톱(爪)	긁기 공격	0
독격(毒擊)	긁기나 물기에 독을 추가한다	3
고스트터치(ゴーストタッチ)	HP를 흡수한다	2
데스터치(デスタッチ)	즉사시킨다	4
브레이드(ブレード)	벤다	1
열풍격(烈風擊)	적전체에 카마이다치공격	3
분노의철권(怒りの鐵拳)	타격공격	3
그랜드히트(グランドヒット)	적을 머리위에서 공격하며 주변에 지진공격	5
히트스매슈	뜨거운 일격. 펀치또는 검	3
아이스스매슈	차가운 일격. 펀치또는 검	3
타이타스웨이브(タイタスウェイブ)	와이드숏. 직선상의 적에 진동파데미지	6
찌르기(突き)	타격공격	0

각부

이름	해설	WP
킥(キック)	킥공격	0
밟기(ふみつけ)	밟아서 대데미지	4
꼬리(しっぽ)	공격+스탄	1
미격(尾擊)	자기중심으로 원형태의 공격	3
다리걸기	자기중심으로 원행태의 적에 스탄	1
스캇슈(スカッシュ)	찌르기 공격	3
독침(毒針)	찌르기 공격+독	5
페인트(フェイント)	스탄	1
백족??(百族??)	부채모양으로 적전체에 100의 데미지	4
미니온스트라이크(ミニオンストライク)	강력한 타격공격	6

신체

이름	해설	WP
꼬리치기(毛?い)	몸을 핥아서 자신의 HP를 회복	0
감기(まきつき)	감아서 데미지+마비	1
몸통박치기	밀어내는 푸시의 효과	1
돌진(突進)	타겟까지 직선상으로 공격+스탄	2
밀어내기(ぶちかまし)	직선상으로 돌진+스탄	5
폭주(暴走)	화면상을 달려 적을 공격	4
날개(翼)	날개를 사용해 공격	1
그라이더스파이크(グライダースパイク)	체공한 뒤 몸통박치기	5
진동파(振動波)	날개소리로 공격	6
화염의입맞춤	HP를 흡수 + 매료의 효과	4
포자	원형태범위내의 공격+잠	1
시드발칸(シードバルカン)	부채꼴모양으로 씨를 이용해 공격	1
용해액(溶解液)	용해액을 날려 공격	0
침(針)	침을 날려 공격	0
카운터피어(カウンタフィア)	장비하고 있으며 직접공격을 정신공격	0
사이리프렉터(サイ・リフレクター)	장비하고 있으면 술공격을 튕긴다	0

마법능력

이름	해설	WP
생기흡수(生氣吸收)	흡혈미사일	4
유혹(誘惑)	이성전체공격. 매료	3
페로몬(フェロモン)	자기중심으로 원형범위공격+매료	4
섬광(閃光)	전체에 암흑공격	0
스파이더네트 (スパイダーネット)	원형범위내에 민첩성저하	1
브레이드넷(ブレードネット)	데미지+마비	3
엑트라프라즘네트 (エクトラプラズムネット)	즉사공격	4
낙뢰(落雷)	상공에서 번개를 내린다	3
페인파우더(ペインパウダー)	원거리공격이 가능한 눈찌르기	2
독무(毒舞)	전체에독	3
일스톰(イルストーム)	전체에독	4
강풍(强風)	전체에데미지+푸시아웃 대공크리티컬	5
회오리(龍卷)	대공의 강데미지공격	6
성가(聖歌)	적아군 전원에게 음파공격	7
매지컬히트(マジカルヒート)	아군1명의 HP 회복	5
어시스트(アシスト)	아군1명의 최고능력을 더욱 높인다	2
스포일(スポイル)	적한명의 최고능력을 낮춘다	2
그렘린터치 (グレムリンタッチ)	메카를 강제적으로 스테터스이상시킴	2
히트웨이브(ヒートウエイブ)	열풍으로 적전체공격	5
마이티사이크론 (マイティサイクロン)	먼지기기술	6
메일슈트롬 (メイルシュトロム)	파도로 적전체 공격	9
엘프숏(エルフショット)	마법의 화살로 공격. 능력저하	1
초음파(超音波)	음파로 부채꼴모양을 공격	2
라라바이(ララバイ)	음파공격. 적전체를 재운다	2
스크림(スクリーム)	전체의 음파공격 데미지+정신공격	4
사이렌(サイレン)	전체의 음파공격. 데미지+술의방해	7
폰포코(ぽんぽこ)	자신과 동료의 파워업	1
라이트볼(ライトボール)	전체공격. 데미지+암흑	2
땅울림	지상공격+스탄	5
지진(地震)	지상공격+다크엔드	5
유사(流砂)	지상공격. 자기중심원형데미지 위치변경	3
암석(岩石)	암석을 던진다	2
자기폭풍(磁氣嵐)	전체데미지+메카의 경우 마비	7
배틀송(バトルソング)	전체공격력업	3
새드송(サッドソング)	전체공격력다운	3
실피드(シルフィード)	적을 찢어 공격	5
이그니스스트림(イグニスストリーム)	적체의 공격력다운	7
생명의비(生命の雨)	아군전체의 HP회복	4

그외

이름	해설	WP
광합성(光合成)	식물계몬스터의 경우 빛이 있으면 hp회복	0
죽음의속성(死の屬性)	언데드의 경우 빛이 없으면 hp회복	0

브레스

이름	해설	WP
고온가스(高溫ガス)	원형범위내에 열에의한 공격	4
화염(火炎)	원형범위내의 화염에 의한 공격	3
화염방사(火炎放射)	부채모양범위내의 화염에 의한 공격	5
냉기(冷氣)	원형범위내의 냉기에 의한 공격	3
전격(電擊)	타겟까지 직선상으로 공격	2
방사전격(放射電擊)	부채모양범위내의 전격공격	5
먹물(スミ)	데미지+암흑	1
악취(惡臭)	원형범위내의 적을 혼란시킨다	2
수격	물총. 데미지+부시공격	1
독가스(毒ガス)	원형범위내의 적공격+독	3
석화가스(石化ガス)	부채모양범위내의 적공격+석화	6
수면가스(睡眠ガス)	원형범위내의 적공격+수면	2
트립가스(トリップガス)	원형범위내의 적공격+혼란	4
비틀쥬스(ビートルジュース)	범위내에 액체미사일을 공격	3
강산(强酸)	액체미사일	1
시체가루	악명높은 포자공격. 데미지+독+광전사	6
독액(毒液)	액상미사일의 공격+독	1
스핑크스리들(スピンクスリドル)	수수께끼를 낸다. 즉사공격	6

기와 술 | 술

음술(陰術)

이름	해설	JP
파워스냇치(パワースナッチ)	타겟의 HP나 능력을 빼앗는다	1
하이드비하인드 (ハイドビハインド)	타겟의 배후에 그림자를 발행해 방향변경	1
새도우넷(シャドウネット)	그림자로 적전체를 잡아 마비시킴	3
다크스피아(ダークスフィア)	양의 에너지를 중화하는 칠흑의 E로 공격	4
새도우서펜트(シャドウサーバント)	그림자를 만들어 2회 행동한다	9

양술(陽術)

이름	해설	JP
태양광선(太陽光線)	양광을 모아 열을 발생. 언데드 유효	1
스타라이트힐(スターライトヒール)	아군1명의 hp를 회복	2
프래슈화이어 (フラッシュファイア)	땅을 떠도는 빛의 화염으로 적전체공격	4
플래슈팻(フラッシュファッド)	빛의 홍수로 적전체에 암흑효과	5
빛의검(光の劍)	빛을 모아 검을 만들어 적을 공격	7
초풍(超風)	빛의 힘으로 적전체를 공격	9

비술(秘術)

이름	해설	JP
검(劍)	3개의 마법의 검으로 적을 공격	1
방패(盾)	월계수가 씌워진 방패로 전원의 방어력UP	3
배(杯)	성수로 아군 1명의 상태이상완벽 회복	3
금화(金貨)	주변에 금화를 뿌려 적의 행동을 혼란시킴	3
마술사(魔術師)	자신의 분신을 만들어 공격자를 날려버림	7
사신(死神)	적의 생명을 사신에게 보낸다	4
탑(塔)	전마력을 번개로 변화시켜 적에게 던진다	∞
어리석은자(愚者)	여러 가지 공격의 위력을 낮춘다	6

시술(時術)

이름	해설	JP
디레이오더(ディレイオーダー)	타겟의 행동순서를 늦게 한다	1
타임리프(タイムリーフ)	카겟을 강제적으로 행동종료	3
카오스스트림(カオスストリーム)	적전체에 랜덤 데미지	9
시간축(時間軸)	타겟을 서서히 석화시킴	5
타임트위스터(タイムツイスター)	아군을 한 번더 행동하게 만든다	5
오버드라이브(オーヴァドライヴ)	일시적으로 무한대의 행동속도를 가진다	10

공술(空術)

이름	해설	JP
베이퍼블래스트(ヴェイパーブラスト)	적한명에게 공기를 던져 공격	1
바니슈(バニッシュ)	적한명을 이차원으로 날려버린다	3
리버스그라비티(リバースグラビティ)	중력을 일순간 반전시켜 공격	6
보텍스(ヴォーテクス)	모든 술의 효과를 지운다	3
라이트시프트(ライトシフト)	장소에 빛이 들게 한다	1
다크시프트(ダークシフト)	장소에 사의 속성이 들게 한다	1

인술(印術)

이름	해설	JP
승리의룬(勝利のルーン)	자신의 무기ㄹ 위력을 상승	1
활력의룬(活力)	타겟에 HP재생능력을 부여	2
보호의룬(保護)	타겟을 숨겨 공격받지 않게 한다	2
해방의룬(解放)	타겟의 마비와 주박을 풀고 내성부여	4
의인의룬(疑人)	적의 능력저하	8
벽의룬(壁)	날아오는 화살이나 미사일 총탄을 보호	8
혼의룬(魂)	일시적으로 전능력을 대폭상승한다	7
정대의룬(停帶)	자신과 적한명의 시간을 정지시킨다	∞

마술(魔術)

이름	해설	JP
에너지체인(エナジーチューン)	에너지의 사슬로 적을 공격	1
인프로젼(インプロージョン)	빛의 구체를 던져서 적1체를 분쇄한다	3
사이코아머(サイコアーマ)	마법의 갑옷으로 방어력 상승	2
게이트(ゲート)	1번간 리존으로 워프해 갈 수 있다	0
버밀리온선즈(ヴァーミリオンサンズ)	거대한 루비가 중앙에서 작렬하며 공격	8
사이킥프리즌(サイキックプリズン)	마력의 구로 적의 술을 봉인한다	7

요술(妖術)

이름	해설	JP
파시네이션(ファッシネイション)	적한명을 매혹한다	1
환몽의일격(幻夢の一撃)	여러 가지 환상을 랜덤소환	3
?자의방패(?子の盾)	적의 공격을 한 번 무효화 시킨다	5
미러세이드(ミラーシェイド)	그림자를 만들어 적을 속인다	7

심술(心術)

이름	해설	JP
극기(克己)	자신의 HP를 회복하고 이상상태회복	2
주박(呪縛)	적한명을 묶어버린다	2
생명파동(生命波動)	체내의 생명의 힘을 해방 적을 공격	2
음향(陰行)	자신의 모습을 숨긴다	2
각성(覺醒)	일시적으로 능력치를 향상시킨다	2

사술(邪術)

이름	해설	JP
통감배증(痛感倍增)	그때까지의 데미지만큼 데미지를 준다	1
주살(呪殺)	념을 날려 적한명을 기절시킨다	4
격통(激痛)	적전체에 염을 날려 강렬한 고통을 준다	1

명술(命術)

이름	해설	JP
새크리화이스(サクリファイス)	생명을 나누어 아군전체회복	2
리바이바(リヴァイヴァ)	한 번 아군을 불사신으로 만든다	9

메카의 프로그램

프로그램

이름	해설
에네르기보급(エネルギー補給)	수리장비와 조합하여 사용
이론폭탄(理論爆彈)	메카의 머리를 미치게 만든다
쟈마(ジャマー)	전 메카를 전부 스탄시킨다
최면프랫슈(催眠フラッシュ)	적전체를 잠재운다
카운터ECM(カウンター)	ECM을 무효화 시킨다
마그니파이(マグニファイ)	무기의 위력이 2배. 하지만 무기는 파괴
사격마스터리(射撃マスタリー)	총 등의 공격력이 올라간다
검투마스터리(剣闘マスタリー)	검 등의 공격력이 올라간다
무연주소나타(無演奏ソナタ)	음에의한 데미지를 준다
헤지혹시스템(ヘッジホグシステム)	유격프로그램
다단베기(多段斬り)	검을 장비하고 있으면 사용할 수 있다
신멸크래슈(神滅クラッシュ)	LP를 1 버리면서 몸통박치기 한다
집중사격	기관포를 장비하고 있으면 사용한다
범위사격	〃
레이저회피(レーザー回避)	레이저병기를 회피한다
로케트탄회피(ロケット彈回避)	로케트탄을 회피한다
발칸회피(バルカン回避)	발칸 등의 실탄기를 회피한다
깜짝솔저(びっくりソルジャー)	적전체를 공격라는 강력한프로그램
맹호프로그램(猛虎プログラム)	???
맥스웰시스템(マクスウェルシステム)	전투중 WP가 자동회복
전탄발사(全彈發射)	모든탄환부기를 한 번에 발사
바이러스(ウィルス)	바이러스의 프로그램

무기와 방어구 무기

핸드건

이름	해설	공/탄
아그니SSP(アグニ)	경량 오토권총	9/15
아그니CP1	강력한 탄환을 발사하는 경량권총	12/13
마크엘프(マークエルフ)	손에잡기 쉬운 총	25/5
블랙이글(ブラックイーグル)	강력한 화력을 자랑하는 대구경핸드건	26/6
아그니MBX	최신식소형머신건	36/20
마총(魔銃)	과학이 만든 마법의 총	45/16
듀얼건(デュアルガン)	격투용권총. 마력이 숨겨져 있다	55/1
부서진총(壊れた銃)	부서진 총	-
연습총(練習銃)	연습용 총	-

PLAY STATION

검

이름	해설	공
보이나이프(ボーイナイフ)	한쪽날의 헌팅나이프 취급이 용이	7
섀도우대거(シャドウダガー)	마법의단검. '그림자묶기'의 힘이 있다	9
브로드소드(ブロードソード)	넓은날의 검. 파괴력이 있다	11
핀드로드(フィーンドロッド)	하급요마의 마법으로 강화된 검	13
레이저나이프(レーザナイフ)	레이저에 의한 역장으로 이루어진 나이프	15
트윈소드(ツインソード)	가위같은 모습을 한 2개의 검. 2회공격가능	20
세라믹사벨(セラミックサーベル)	세라믹제의 날을 가진 검. 파괴력이 있다	22
고주파브레이드(高周波ブレード)	날에 흐르는 고주파로 적을 자른다	30
자칼브레이드(ジャッカルブレード)	더럽혀진 날의 힘을 가진 검	33
그리란드리(グリランドリー)	고대의 악마가 검의 형태로 변한 것	42
스프래슈소드(スプラッシュソード)	'분자분해'의 힘을 지닌 마법검	49
룬소드(ルーンソード)	날부분에 룬을 새긴검. 룬마법 사용가능	50
로드스타(ロードスター)	브레이브 하트를 사용할 수 있다	51
토기롯드(トゥイギーロッド)	작은 가지같은 얇은검	52
제로소드(ゼロソード)	양질의 철로 만들어진 검	60
흑요석의검(黒曜石の劍)	흑요석으로부터 만든 무거운검	64
쿠사나기의검(草薙の劍)	쿠사나이의 검기술을 사용할 수 있는검	66
환마(幻魔)	요마에게 전해지는 신비적인 검	70
레이브레이드(レイブレード)	알카이저가 애용하는 광선검	

로봇의 파츠

이름	해설	공/탄
빔소드(ビームソード)	빔형태로 만들어진 검	
메가빔소드(メガビームソード)	빔 형태로 만들어진 검	
스크래프부츠(スクラップブーツ)	메카의 능력을 올려준다	
연장미사일(連裝ミサイル)	미사일로 적 한명을 공격	
마이크로미사일(マイクロミサイル)	적전체에 소형미사일을 쏜다	
레일건(レールガン)	전자장을 이용해 탄환을 가속해 공격	
기관포(機關砲)	실탄을 연속해서 발사한다	
피트(ピット)	사출된 피트가 독자공격을 한다	
수리장치(修理装置)	메카의 HP를 회복	
ECM	적 미사일의 명중률을 0으로 한다	
추가메모리보드(追加メモリボード)	프로그램수를 확장할 수 있다	

라이플

이름	해설	공/탄
펜드래곤(ペンドラゴン)	명중정도가 높은 라이플	13/8
가랜드(ガーランド)	모든 능력이 높은 오토매틱라이플	22/8
커스텀스나이퍼(カスタムスナイパー)	시판의 라이플을 베이스로 개조한 것	31/6
마총(魔銃)	총의 외견을 한 마생명체	42/4
베히모스(ベヒーモス)	대형의 라이플	47/7
리설트드라군(リーサルトドラグーン)	현대과학의 집대성	60/5
브류나크(ブリューナク)	창을 날리는 투척총	88/1

중화기

이름	해설	공/탄
고스트캐논(ゴーストキャノン)	영체에 효과가 높은 이온빔을 쏘는무기	5/12
스크랩바주카(スクラップバズーカ)	로케트탄을 발사하는 대인용 바주카	10/1
도비런처(ドビーランチャー)	매우 명중률이 낮은 로케트런처	10/3
미사일포트(ミサイルポット)	유도성능이 뛰어나 확실히 명중되는 미사일	12/8
핸드블래스터(ハンドブラスター)	출력조절에 의해 파라라이저나 소드로 이용	15/10
핸드발칸(ハンドバルカン)	선형상태로 탄환을 발사하는 실탄병기	15/60
핸드바주카(ハンドバズーカ)	로케트탄을 발사하는 대인용바주카	20/4
열선방사총(熱線放射銃)	열선을 방사하는 광선총	20/6
전자방사총(電磁放射銃)	전자선을 방사하는 광선총	20/6
수격총(水撃銃)	압축수탄을 발사하는 총	20/-
전격포(電撃砲)	전격에 의해 직선상 적을 공격	25/4
레이저카빈(レーザーカービン)	강력한 광선을 발사하는 광선총	25/10
소닉블래스터(ソニックブラスタ)	강화초음파로 공격하는 총	25/16
이온라이플(イオンライフル)	프라즈마화한 입자를 발사하는 총	27/10
머신발칸(マシンバルカン)	핸드발칸을 개량하여 잔탄수와 연사수가 업	30/40
화염방사기(火炎放射器)	화염방사로 선형범위를 공격하는 총	33/3
전속방사기(電束放射器)	전속방사로 선형범위를 공격하는 총	33/3
키러하운드(キラーハウンド)	유도성능을 높여 확실히 명중하는 미사일	44/4
입자가속포(粒子加速砲)	프라즈마화한 입자를 가속 발사하는 병기	45/8
파괴광선총(破壊光線銃)	파괴광선을 압축강화하여 공격하는 총	50/7
대장갑로케트(對装甲ロケット)	로케트탄을 발사하는 대인용 바주카	55/2
중입자포(重粒子砲)	프라즈마화한 중입자를 가속 발사	60/5
스토커(ストーカー)	유도성능이 높은 미사일병기	70/3
하이페리온(ハイペリオン)	하이페리온로케트탄을 발사하는 바주카	85/2

곡도

이름	해설	JP
쿠쿠리도(ククリ刀)	날이 안쪽에 있는 한날도 살상력이 높다	10
사무라이소드(サムライソード)	고대의 무기인 '카타나'의 모조품	19
도(刀)	기량이 높은자가 휘드르면 파괴력 발군	34
쌍용도(龍刀)	도기를 사용할 수 있는 일본도	41
유성도(流星刀)	'음철'로 단련한 도. 별들이 힘이 들어있다	55
월하미인(月下美人)	전설의 도인들이 만든 날카로운 검	69
철파이프(鉄パイプ)	수도관 등에 사용하는 파이프	-

방어구

몸통용옷

이름	해설	방
코톤셔츠(コットンシャツ)	면으로 만든 셔츠. 갑옷아래 장착가능	3
실티크(シルティーク)	질좋은 조직물복. 갑옷아래 장비가능	3
마도복(魔道着)	집중력을 높여주는 옷. 압옷아래 장비가능	3
무도복(武道着)	딱딱한 재질의 전투복. 갑옷아래 착용가능	7
방호복(防護服)	물리공격에 강한 전투복. 갑옷아래 착용가	8
강화복(強化服)	정령은으로 만들어진 옷. 갑옷아래 착용가	10
역대(力帶)	완력이 20 추가된다	1

몸통용갑옷

이름	해설	방
화이버베스트(ファイバーベスト)	두꺼운 천에 금속을 붙인 아머	8
수사의법의(修士の法衣)	모든 술공격에 대해 강한 내성을 지닌로브	10
프로텍터(プロテクター)	간단한 가슴막이	10
리지드레저(リジッドレザー)	풀을 양초로 굳혀 강화한 갑옷	12
본브레스트(ボーンブレスト)	언데드계가 떨어트린다	13
방탄베스트(防彈ベスト)	탄환 등의 충격에 강한 베스트	18
전자활성갑옥(電磁活性よろい)	주위에 전자장을 발생시켜 적을 공격	25
리빙아머(リビングアーマー)	갑옷의 형태를 한 마생명체	26
비천의갑옷(飛天のよろい)	하늘로 떠올라 지진과 스탄공격 무효화	27
골든프리즈(ゴールデンフリース)	마비와 잠을 무효화시키는 갑옷	28
강화장갑(強化裝甲)	높은 방어력을 자랑한다	30
무신의갑옷(武神のよろい)	넬슨에서만 살 수 있는 갑옷	32
명제의갑옷(冥帝のよろい)	살 수 없는 고가품	38

몸통용그외

이름	해설	방
모피(毛皮)	여러 가지 동물의 모피	6
어둠의로브(闇のローブ)	칠흑의 로브	8
목음의로브(木陰のローブ)	회복의 힘을 지닌 로브	9
염수의가죽(炎獸の革)	열에 강한 몬스터의 가죽으로 만든 방어구	16
성?의망토(星?のマント)	기절을 막고 집중력 영력 매력업	16
월백의숄(月白のショール)	마비 최면을 막고 영력 매력업	17
양염의로브(陽炎のローブ)	석화를 막고 열에도 강하다	18
마수의가죽(魔獸の革)	강력한 몬스터의 가죽	26

전신용

이름	해설	방
컴배트슈츠(コンバットスーツ)	강화한 플라스틱과 금속으로 만든 보호구	15
러버슈츠(ラバースーツ)	고무코팅으로 충격과 전격을 막기쉽다	22
점프슈츠(ジャンプスーツ)	키그나스 승무원의 작업용 슈츠	25
사이버슈츠(サイバースーツ)	착용자의 움직임을 전자적으로 보조	36
파워드슈츠(パワードスーツ)	핵융합로를 탑재한 슈츠	50
스프리건슈츠(スプリガンスーツ)	암흑을 막는 슈츠	55

다리보호대

이름	해설	방
레저부츠(レザーブーツ)	가죽으로 만든 부츠	3
러버소울(ラバーソウル)	착용자의 운동성을 올리는 고무부츠	5
제트부츠(ジェットブーツ)	운동성을 올리고 지진을 막는다	7
페자그리브(フェザグリーブ)	운동성을 마법적으로 올린다	7
철나막신(鐵下馱)	매우 무거운 나막신	8

머리용

이름	해설	방
정크헤름(ジャンクヘルム)	고철로 만들어진 헬멧	4
요크금의모자(ヨーク錦の帽子)	요크랜드에서 생성되는 천으로짠 모자	5
계란모자(たまごの帽子)	암흑을 막는다	5
화이버후드(ファイバーフード)	금속으로 만들어진 후드	6
적외선스코프(赤外線スコープ)	암흑을 막는다	6
레이저스코프(レーザスコープ)	시야내의 물체를 레이저스코프로 잡는다	7
미라그라스(ミラーグラス)	암흑을 막는다	8

팔용

이름	해설	방
레저그러브(レザーグラブ)	가죽으로 만든 그러브	4
귀력의장갑(鬼力の小手)	장비하면 완력이 업	5
셀브레서(シェルブレーサー)	대형곤충류를 이용해 만든 손보호대	6
아머그러브(アマーグラブ)	전투용그러브	8
사이버글러브(サイバーグラブ)	물리공격의 효과를 높여주는 글러브	9
초동금암렛(超銅金アームレット)	살 수 없는 고가품	
10		

방패

이름	해설
바크라(バックラー)	나무로 만든 가벼운 방패
셀가드(シェルガード)	대형 곤충류의 외피로 만든 방패
엑셀가드(エクセルガード)	최고급의 방패
현무의방패(玄武の盾)	현무의 갑판으로 만든 방패
용린의방패(龍鱗の盾)	모든 공격을 막는 방패
원더벙글(ワンダーバングル)	탄환을 막아내는 신기한 방패
듀라한의방패(デュラハンの盾)	능력상승의 효과가 있는 방패

메카전용장비

보디

이름	해설	공
메카니컬보디(メカニカルボディ)	처음은 이것 타입1	10
ECM장치(裝置)	압축레이저포와 비트시스템이 표준장비 2	10
가속장치(加速裝置)	레일건과 연장미사일반물질어뢰장비 타입3	10
메카니컬보디	압축레이저포와 의술팩이 표준장비 타입4	10
포토보디(フォート)	그라비톤이라는 보디고유공격가능 타입5	20
미니프랜트(ミニプラント)	기관포, 수리장치가 기본	10

보디고유

이름	해설	공
압축레이저포(壓縮レーザー砲)	공격력 높은 레이저를 쏜다	50
피트시스템(ビットシステム)	소형의 피트를 방출하여 공격	20

보디고유

이름	해설	공
레일건(レールガン)	전자장에서 가속한 탄환을 쏜다	35
연장미사일(連裝ミサイル)	복수의 미사일을 1명의 적에게 발사	25

보디고유

이름	해설	공
압축레이저포(壓縮レーザー砲)	공격력 높은 레이저를 쏜다	50
의료백(醫療パック)	메카이외의 HP를 회복한다	-

PLAY STATION

분류	이름	해설	공
보디고유장비 타입G	레일건(レールガン)	전자장에서 가속한 탄환을 쏜다	35
	연장미사일(連装ミサイル)	복수의 미사일을 1명의 적에게 발사	25
	마이크로미사일 (マイクロミサイル)	소형미사일을 다수 발사하여 적전체공격	10

분류	이름	해설	공
보디고유장비 타입S	기관포(機関砲)	실판을 연속하여 발사한다	10
	수리장치(修理装置)	메카의 HP를 회복한다	-

아이템

분류	이름	해설
회복계	상약(傷薬)	전투중 아군 한명의 HP를 약간 회복+독회복
	강력상약(强力傷薬)	전투중 아군 한명의 HP를 대폭회복+독회복
	최고상약(最高傷薬)	전투중 아군 한명의 HP를 최대회복+독회복
	석화회복(石化回復)	전투중 한명의 HP약간회복+석화회복
	만능유(萬能油)	여러 가지 스테터스이상을 치유한다
	백팩(バックパック)	이것을 장비하면 아이템을 자유롭게 사용
	인스탄트키트(インスタントキット)	아군메카1명의 HP를 조금회복한다

분류	이름	해설
공격	프래슈봄(フラッシュボム)	강렬한 빛을 발하며 적의 시력을 빼앗는다
	정령석(精霊石)	공중에서 크리스탈을 떨어트려 적전체공격
	마비침(マヒ針)	무수한 침을 적한명을 향해 쏘아 마비시킨다

분류	이름	해설
공격보조	러키코인(ラッキーコイン)	아군의 능력을 올리는 러키한 코인
	언러키코인(アンラッキーコイン)	적의 능력을 낮춘다

분류	이름	해설
부적	이빨의부적(牙のお守り)	장비하면 완력+5 방어력+1
	날개의부적(翼のお守り)	장비하면 운동성+5 방어력+1
	꽃의부적(花のお守り)	장비하면 영감과 매력이업 방어력+1
	동의부적(銅のお守り)	장비하면 건장함이 업 방어력+1

분류	이름	해설
특수아이템	부서진범퍼(壊バンパー)	타코아저씨가 수리하면 범퍼로
	고철(がらくた)	타코아저씨가 수리하면 잔크헤름으로
	스크랩파츠(スクラップパーツ)	메카의 능력치가 상승
	금(金)	금괴
	소석(小石)	룬을 손에 넣으면 룬의 돌이 된다
	룬의돌(ルーンの石)	4개 모으면 인술의 자질이 붙는다
	카드(カード)	알카나 타로로 변한다
	알카나타로(アルカナタロ)	4개 모으면 비술의 자질이
	술주(術酒)	사용하면 JP가 회복된다
	신주(神酒)	사용하면 JP가 대폭 회복
	결계석(結界石)	사용하면 어디서든 전회복

분류	이름	해설
악세서리	홍염석(紅炎石)	전투중 사용하면 화염에대한 저항력업 방어+1
	은빙석(銀氷石)	전투중 사용하면 냉기에대한 저항력업 방어+1
	번개의결정(雷の結晶)	전투중 사용하면 번개에대한 저항력업 방어+1
	브러드챠리스(ブラッドチャリス)	기절하기 힘들게 된다. 영감업 방어력+1
	윈드셸(ウインドシェル)	경업사의 스테터스심볼. 방어력+1
	깃털장식(羽飾り)	매력이업. 방어력+1
	심해의광석(深海の?石)	술의 속성이 업
	퍼플아이(パープルアイ)	전투중사용하면 환몽의 일격이 발동. 감상 방어력 업
	메로우링크(メロウリンク)	메살팀전용 악세사리
	펄하트(パールハート)	물의 공격에의 내성이 업. 방어+2
	크리스나이프(クリスナイフ)	원철로 만든 나이프. 부적의 일종
	토우테츠패턴(トウテツパターン)	장비하고 있으면 물리공격을 막는다
	정령은의귀걸이 (精霊銀のピアス)	음파공격내성을 갖고 있다
	유니콘의눈물(ユニコーンの涙)	독내성을 갖고 있다
	고철(がらくら)	고철덩이
	매력의목걸이(魅力のネックレス)	매력이 상승한다

사가 프론티어 액션 리플레이 코드

돈 80012808 967F
8001280A 0098

동료 에밀리아

HP	80010004 03E7
LP	80010006 6363
WP	80010008 fafa
JP	8001000A fafa
능력치	8001000E 6363
	80010010 6363
	80010012 6363
	80010014 6363

동료 류트

HP	80010104 03E7
LP	80010106 6363
WP	80010108 fafa
JP	8001010A fafa
능력치	8001010E 6363
	80010110 6363
	80010112 6363
	80010114 6363

동료 레드

HP	80010204 03E7
LP	80010206 6363
WP	80010208 fafa
JP	8001020A fafa
능력치	8001020E 6363
	80010210 6363
	80010212 6363
	80010214 6363

동료 블루

HP	80010404 03E7
LP	80010406 6363
WP	80010408 fafa
JP	8001040A fafa
능력치	8001040E 6363
	80010410 6363
	80010412 6363
	80010414 6363

동료 아세루스

HP	80010504 03E7
LP	80010506 6363
WP	80010508 fafa
JP	8001050A fafa
능력치	8001050E 6363
	80010510 6363
	80010512 6363
	80010514 6363

동료 T 260

HP	80010604 03E7
LP	80010606 6363
WP	80010608 fafa
JP	8001060A fafa
능력치	8001060E 6363
	80010610 6363
	80010612 6363
	80010614 6363

동료 쿤

HP	80010704 03E7
LP	80010706 6363
WP	80010708 fafa
JP	8001070A fafa
능력치	8001070E 6363
	80010710 6363
	80010712 6363
	80010714 6363



열투! 킹 오브 파이터즈 '96

더 킹 오브 파이터즈 '96(이하 KOF96)이 게임보이 열투 시리즈의 7번째 작품으로 등장한다. 캐릭터는 KOF95처럼 반 SD형태로 만들어지기 때문에 원작의 박력을 그대로 느낄 수 있다.

GAME BOY
- 제작사: 타카라
- 장르 : 대전격투
- 발매일: 8월 8일
- 가격: 3980엔

그래픽	☆☆
조작감	☆☆☆
스토리	☆☆☆☆
연출	☆☆☆
사운드	☆☆☆☆☆
독창성	☆☆

열투 시리즈의 7탄 등장!

열투 KOF96은 게임보이의 하드 사양을 최대한 살려 아기자기하며 박력있는 격투를 즐기는 것이 가능하다. 게임보이용 격투 게임 유저들의 불만이었던 동작의 어색함을 극복하여 열투 시리즈 사상 최고의 프레임 수를 자랑한다.


열투 KOF96의 로고

2인 동시 플레이 가능

대전 격투의 진정한 재미는 2인 대전에서 느낄 수 있다. 열투 KOF96은 통신 케이블을 사용해서 대전하는 것이 가능하므로 150%의 재미를 보장한다!



초필살기의 난무!

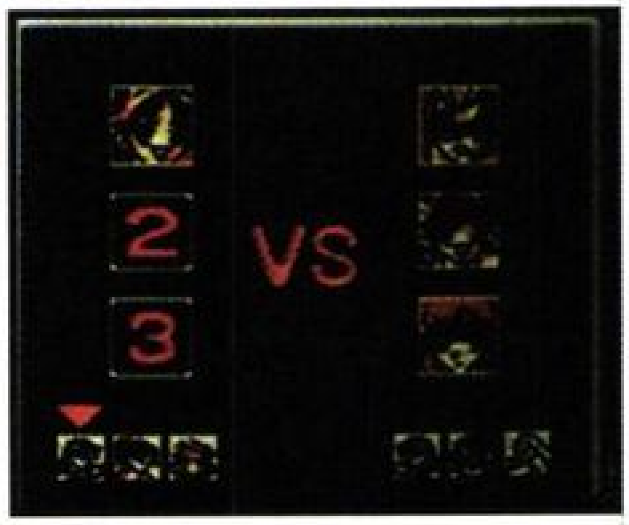
게임 모드

싱글 플레이 : 일반적 격투 게임처럼 1:1 대전을 벌인다.

팀 플레이 : KOF만의 3:3 대전. 마음에 드는 세명의 캐릭터를 골라 대전한다.

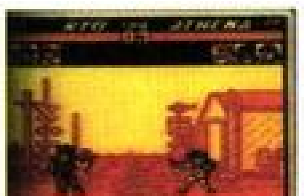
기본 조작

게임보이의 버튼 조합을 최대한 이용해서 KOF96의 모든 기술을 사용할 수 있도록 되어 있으며 간단한 조작으로 다양한 동작의 표현이 가능.



3:3 대전

- **킥** : B버튼. 버튼을 누르는 시간에 따라 강약이 변한다. 오래 누르고 있으면 강 공격.
- **펀치** : A버튼. 버튼을 누르는 시간에 따라 강약이 변화.
- **던지기** : →+B버튼. 상대방에게 접근해서만 사용할 수 있다. 특정 캐릭터에 따라 A버튼이 던 지기로 사용되는 경우도 있다.
- **대쉬** : →→. 상대방을 향하여 방향 버튼을 두번 누르면 대쉬한다.
- **백스텝** : ←←. 상대방의 반대 방향으로 방향 버튼을 두번 누르면 뒤로 살짝 뛰며 피한다.
- **회전 이동** : →or ←A+B. 방향 버튼을 오른쪽으로 누르며 A, B버튼을 동시에 누르면 전진 구르기, 왼쪽으로 누르며 동시에 누르면 후진 구르기를 한다. 상대방의 공격을 피하거나 상대방 뒤로 돌아가서 반격할 때 유용하다.
- **강력한 공격** : A+B. A, B버튼을 동시에 누르면 상대방을 멀리 날려버리는 강력한 공격을 한다. 보통 공격보다 강력하며 위기시 사용하기에도 좋다. 점프중에 사용하면 공중에서 적을 날려버린다.
- **파워 게이지 모으기** : ↓+A+B. 방향 버튼을 아래로 하고 A, B버튼을 동시에 누르면 파워 게이지가 올라간다. 맥시멈(MAXI-MUM)상태까지 모으면 모든 공격의 위력이 강해지며 일격 필살의 초필살기를 사용할 수 있다.
- **도발** : 셀렉트 버튼. 게임 도중 셀렉트 버튼을 누르면 각 캐릭터가 고유의 도발 동작을 취한다. 도발 동작은 상대방의 파워 게이지를 감소시킬 수 있으므로 심리전 이상의 위력 이 있다.
- **진 초필살기** : 초필살기의 강화판. 체력이 부족하고 게이지가 MAXI MUM 일 때 초필살기 커맨드를 입력하면 더욱 강력한 초필살기를 사용할 수 있다.


도발을 적절히 사용하라

GAME BOY



문제의 사진



캐릭터 선택화면

16인+1+알파의 캐릭

KOF96의 캐릭터들이 포즈를 취하고 있는 사진을 보면 오른쪽 위에 미스터 가라데가숨어있는 것을 알 수 있다.
이로서 16+1명의 캐릭터가 등장한다는 것이 확인되었다. 하지만 캐릭터 선택 화면에는 18인의 캐릭터가 들어갈 수 있는 공간이 마련되어 있다. 전작 열투 KOF95에서 나코루루가 특별 게스트로 출현한 것 처럼 새로운 캐릭터가 숨겨져 있는 것일까?

캐릭터별 필살기 공개

쿠사나기 쿄



필 살 기	
백식 귀신태우기	→↓↘+B
이백십이식 금월 양	→↘↓↙←+A
칠십오식 개	↓↘→+A
백십사식 거칠게 물기	↓↘→+B(약)
백십오식 독 물기	↓↘→+B(강)
초 필 살 기	
이양팔식 오로치나기	↓↙←↙↓↘→+B

다이몬 고로



필 살 기	
지뢰진	→↓↘+B
초수신	↓↙←+A
구름 잡아 던지기	접근해서 ←↙↓↘→+B(약)
그루터기 뒤집기	접근해서 ←↙↓↘→+B(강)
초 필 살 기	
지옥극락 떨어뜨리기	접근해서 →↘↓↙←→↘↓↙←+B

테리 보가드



필 살 기	
번너클	↓↙←+B
파워 웨이브	↓↘→+B
크랙슈트	↓↙←+A
라이징 태클	→↓↘+B
파워 덩크	→↓↘+A
초 필 살 기	
파워 게이저	↓↙←↙↓↘→+B

엔디 보가드



필 살 기	
참영권	↙→+B
승룡탄	→↓↘+B
공파탄	←↙↓↘→+A
비상권	↓↙←+B
격벽배수장	접근해서 ←↙↓↘→+B(강)
초 필 살 기	
초열파탄	↓↙←↙↓↘→+A

료 사카자키



필 살 기	
호황권	↓↘→+B
비연질풍각	→↘↓↙←+A
호포	→↓↘+B
맹호뇌신강	↓↙←+B
극한류진무권	접근해서 ←↙↓↘→+B(강)
초 필 살 기	
패왕상후권	→←↙↓↘→+B
용호난무	↓↘→↘↓↙←+B

로보트 가르시아



필 살 기	
용격권	↓↘→+B
비연선풍각	→↘↓↙←+A
용아	→↓↘+B
비연용신각	점프중 ↓↙←+A
극한류진무각	접근해서 ←↙↓↘→+A(강)
초 필 살 기	
패왕상후권	→←↙↓↘→+B
용호난무	↓↘→↘↓↙←+B

마츄아



필 살 기	
용격권	↓↘→+B
비연선풍각	→↘↓↙←+A
용아	→↓↘+B
비연용신각	점프중 ↓↙←+A
극한류진무각	접근해서 ←↙↓↘→+A(강)
초 필 살 기	
패왕상후권	→←↙↓↘→+B
용호난무	↓↘→↘↓↙←+B

기스 하워드



필 살 기	
열풍권	↓↘→+B
아영권	→↘↓↙←+B
상단 반격 던지기	←↓↙↖→+A(약)
중단 반격 던지기	←↙↓↘→+A(강)
비상일륜참	→↓↘+B
초 필 살 기	
레이징 스톰	↙→↘↓↙←↘+B

볼프강 클라우저



필 살 기	
브리츠볼(상단)	↓↙←+B
브리츠볼(하단)	↓↙←+A
레그 토마호크	↓↘→+A
카이저스플렉스	접근해서 →↘↓↙←→+B(강)
카이저 킥	→↓↘+A
초 필 살 기	
카이저 웨이브	→←↙↓↘→+B

미스터 빅



필 살 기	
그랜드 블래스터	↓↘→+B
크로스 다이빙	→↘↓↙←+B
스피닝랜서	→↘↓↙←+A
캘리포니아 로맨스	→↓↘+B
크레이지 드림	B연타
초 필 살 기	
블래스터 웨이브	↓↘→↓↘→+B

레오나



필 살 기	
문 슬래셔	↓모으고↑+B
X캘리퍼	↓모으고↑+A
볼테크란처	←모으고→+B
그랜드 세이버	←모으고→+A
초 필 살 기	
V 슬래셔	점프중 ↓↘→↘↓↙←+B

아테나



필 살 기	
사이코볼 어택	↓↙←+B
피닉스 애로우	점프중 ↓↙←+B
사이코소드	→↓↘+B
사이킥 텔레포트	↓↘→+A
초 필 살 기	
샤이닝 크리스탈 비트	←→↘↓↙←+B
크리스탈 슈트	샤이닝 크리스탈 비트중 ↓↙←+B

시라누이 마이



필 살 기	
화첩선	↓↘→+B
용염무	↓↙←+B
비상용염진	→↓↘+A
무사사비의 춤	→↘↓↙←+B(연타)
필살인봉	←↙↓↘→+A
초 필 살 기	
초필살인봉	↓↙←↙↓↘→+A

야가미 이오리



필 살 기	
백식 귀신태우기	→↓↘+B
이백십이식 금월 음	→↘↓↙←+A
백이십칠식 규화	↓↙←+B(3회 입력)
백팔식 암흑가르기	↓↘→+B
설풍	접근해서 ←↙↓↘→+B(강)
초 필 살 기	
금천이백십일식 팔치녀	↓↙←↙↓↘→+B

치즈루



필 살 기	
백활 천신의 도리	→↓↘+B
이백십이활 신속의 축사	→↘↓↙←+A or B
이백십이활 신속의 축사 천단	신속의 축사 중 ↓↙←+A or B
백팔활 옥향의 슬음	←↙↓↘→+B
초 필 살 기	
이면팔십오활 영기의 초	↓↙←↙↓↘→+B
이면일활 산뢰의 포진	↓↙←↓↙←+A

게니츠



필 살 기	
요노카제	←↙↓↘→+A or B
왕효 토코부세	↓↙←+B
왕효 마메츠	↓↙←+B(강)
효가	↓↙←+A
초 필 살 기	
신야오토메 미즈치	↓↙←↙↑↘→+B
신야오토메 지소우코쿠	↓↙←↙↑↘→+B(체력점멸/기 MAX)
야미도쿠크	접근해서 →↘↓↙←→↘↓←+B

깜짝! GB 게임정보

GB에 휴대 단말 기능 있다!

허드슨에서 지난 7월 11일 발매된 GB용 「슈퍼 비더맨 파이팅 피닉스」는 적외선에 의한 통신 기능을 탑재한 특수 롬카셋을 채용하고 있다. 이 카셋에는 적외선 송수신 기능이 있어 통신 케이블을 사용하지 않고 GB끼리 통신이 가능하다.

재미있는 것은 이 적외선 통신 기능을 「슈퍼 비더맨 파이팅 피닉스」만 사용할 수 있는 것이 아니라는 점. 친구에게 메시지를 보낼 수 있는 간단한 메일 기능과 호출기에 메시지를 보내는 호출기 발신기능까지 있다. 전원을 GB 본체의 전지에서 공급하기 때문에 5cm 정도의 거리에서 밖에 통신할 수 없지만 이 카셋이 있으면 GB가 일종의 '휴대용 단말'이 된다. GB의 가능성을 더욱 증폭시킨 아이템으로서 유저들의 관심을 끌고 있다.





이런 기능들이 있다.

간단한 메일 기능

최대 17자 8행의 문장을 적외선으로 주고 받을 수 있다. 자신의 명함을 만들어 친구들에게 교환하거나 메시지를 보낼 수 있다.

삐삐 발신기능

입력된 전화번호를 톤 신호로 교환할 수 있으므로 게임보이를 전화에 가까이 대면 전화를 걸 수 있다.

GB의 놀라운 작은 공룡의 힘

일본 현지에서만의 H/W, S/W 판매 개수를 살펴보면 결코 GB가 무시할만한 것이 아니라는 것을 알 수 있다. 정확한 자료('패미매거 64' 참조)에 의한 GB의 인기를 눈으로 확인해 보자.

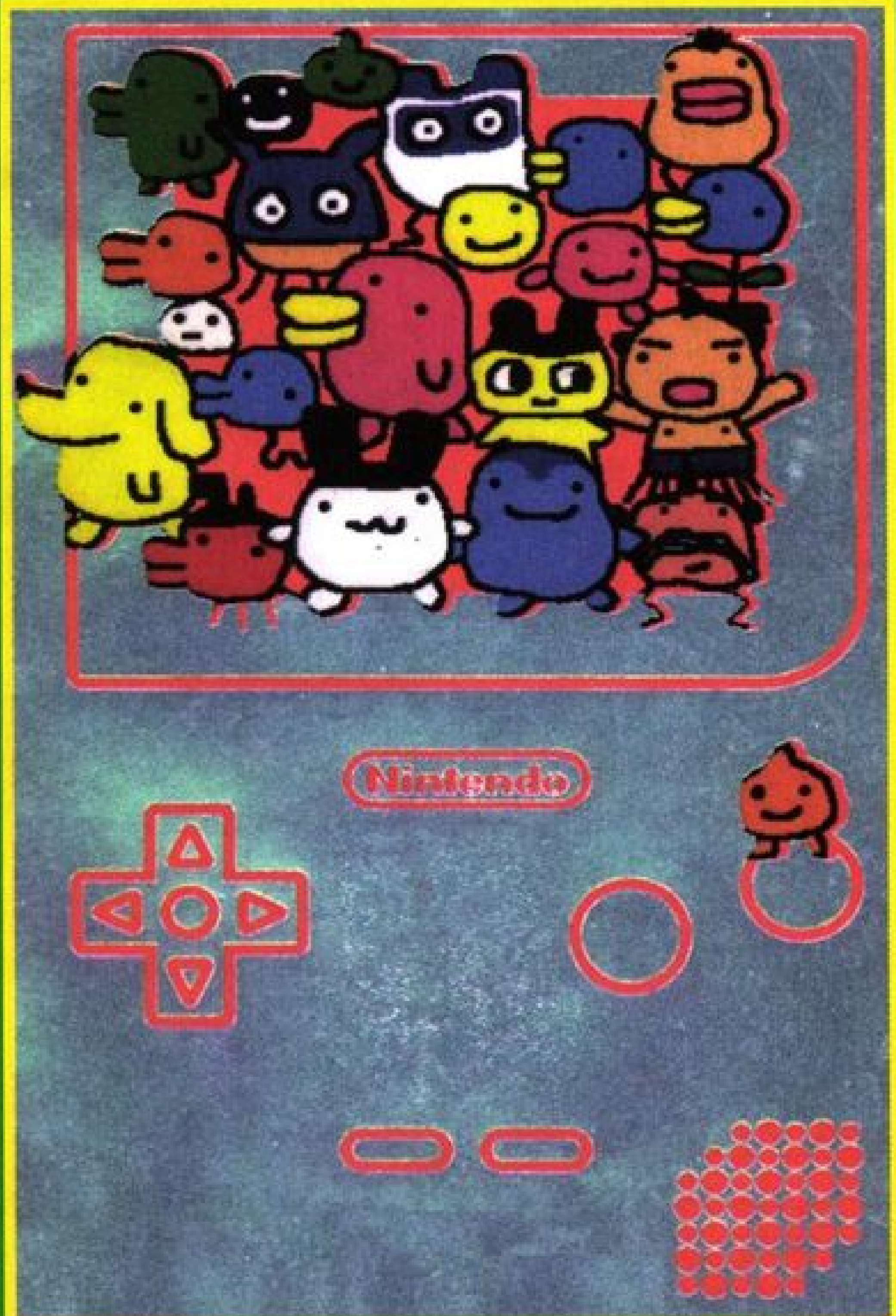
〈소프트웨어 판매개수〉

순위	게임명	추정 실매개수
1	포켓몬스터	32만 6870
2	게임에서 발견!! 타마고치	28만 4850
3	미니사구GB 레츠고!	6만 3470
13	동키콩 랜드	7840
15	명탐정 코난 지하 유원지 살인사건	6450
16	게임보이 갤러리	6220
17	포켓 뿌요뿌요2	5790

〈하드웨어 판매개수〉

순위	하드웨어명	추정실매 개수	'97년 누계 개수
1	플레이 스테이션	23만9540	201만 8779
2	게임보이	12만 6180	61만 2930
3	닌텐도64	3만 1240	29만 3650
4	새턴	2만 1530	22만 3970
5	슈퍼패밀리	6200	6만 8400

GAME BOY



게임에서 발견!!

타마고치

이전 반다이는 열쇠고리에서 타마고치를 발견한 후 많은 인기를 얻고 이번에는 게임에서 발견한 타마고치를 선보였다. 특히 열쇠고리형 타마고치에서 불가능했던 여러마리 동시 키우기 및 속성 키우기, 칼라, 타마고치 1,2편 등을 동시 키우기 등이 첨가되어 더많은 인기를 구가하고 있으나 단점으로는 키울 때마다 GB의 전원을 켜놓고 있어야 한다는 것이다.

GAME BOY
- 제작사: 반다이
- 장르:육성 시뮬레이션
- 발매일:97년 6월 27일
- 발매가:4280엔

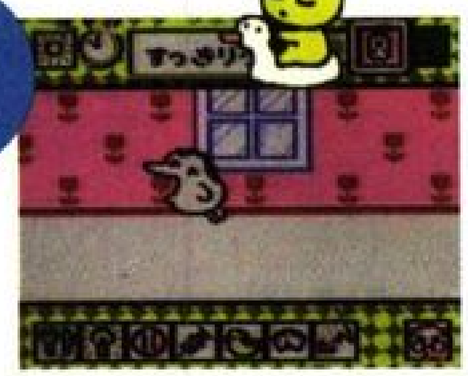
그래픽	☆
조작감	☆☆☆
스토리	☆
연출	☆☆☆
사운드	☆☆
독창성	☆☆☆☆

겜마니용 타마고치 키우기

열쇠고리형 타마고치는 대중성을 노린 타마고치라고 한다면 이번 GB용 타마고치는 겜마니를 노린 마켓팅의 결론이라고 하겠다. 그만큼 다양한 메뉴와 고난이의 설정이 준비되어 있다.

화면 구조

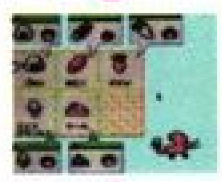
- 현재시각
- 태어난 후의 날짜
- 타마고치 이름
- 3마리까지 키울 수 있다
- 성장 아이콘
- 박사 연구실





1. 가리는 것이 있어서 힘들다
2. 전원을 끄면 잠자는 얼굴을 볼 수 없다
3. 게임의 필승법이 있다
4. 병에 걸리면 치료법은 가지가지
5. 똥은 반드시 치워야 똥독에 걸리지 않는다
6. 부지런히 체크하자
7. 꾸짖는 것 외에 칭찬도 필수

1



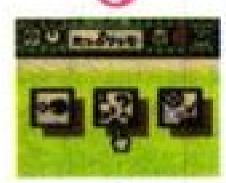
식사는 3종류가 있는데 타마고치가 전부 좋아 하는 것은 아니다. 취향에 맞춰 편식을 하는 경우가 있는데 싫다는 것을 억지로 줄 수는 없는 일.

2



타마고치가 잠들면 전원을 꺼줘야 한다. 안그러면 커서 학원폭력을 일으킬 소지가 크다. 전원의 ON은 타마고치가 깨면 자동적으로 실행된다.

3



게임에는 3가지가 있다. 기분전환 게임, 공부 게임, 운동 게임이 있는데 특히 신체 레벨업을 위해서 공부게임을 게을리 해서는 안된다.

4



해골표시가 나타나면 주사나 약을 투여해야 된다. 타마고치가 싫어해도 참아야 된다.

5

똥을 치우지 않으면 병에 걸린다. 그리고 부지런히 치우지 않으면 화면 가득히 똥이 쌓인다.

6



끊임없는 체크를 해야만 타마고치의 상태를 알고 즉시 응급처치를 할 수 있다.

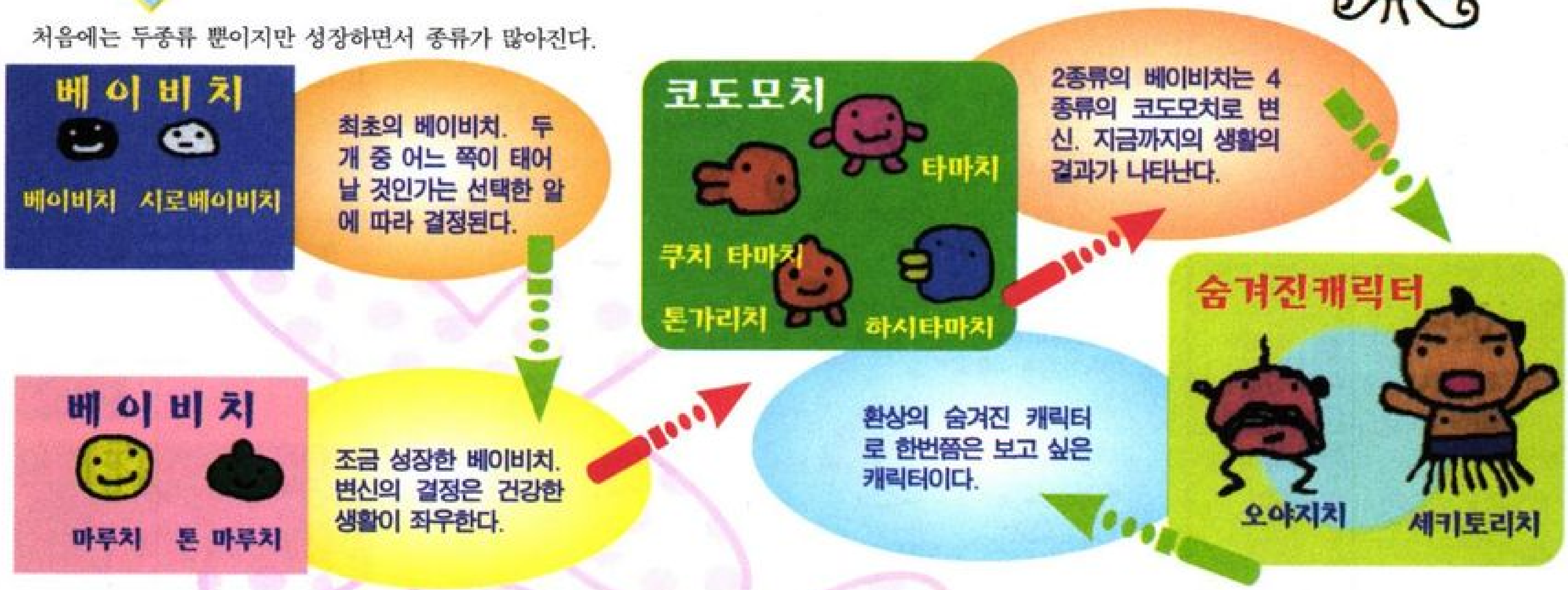
7



게임에서 이겼을 경우나 대변시 바닥에 싸지 않고 좌변기에 일을 보면 칭찬을 하자. 그러면 꼭 착한 타마고치로 성장할 것이다.

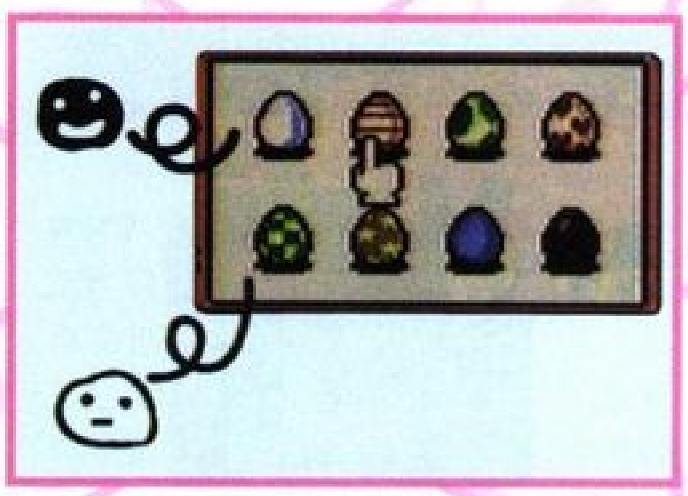
타마고치의 성장단계

처음에는 두종류 뿐이지만 성장하면서 종류가 많아진다.



어떤 알이라도 OK?

혹시.. 알 자체에 어떤 성장의 비밀이라도? 하지만 알의 성질보다는 그 후의 보살핌이 더욱 중요하다.



최초의 베이비치는?
알에는 2종류가 있는데 베이비치 또는 시로베이비치로 태어난다. 상단이 ●○●○, 하단이 ○●●○ 의 배열. 시로베이비치가 반드시 신종 캐릭터로 변한다고는 할 수 없다.

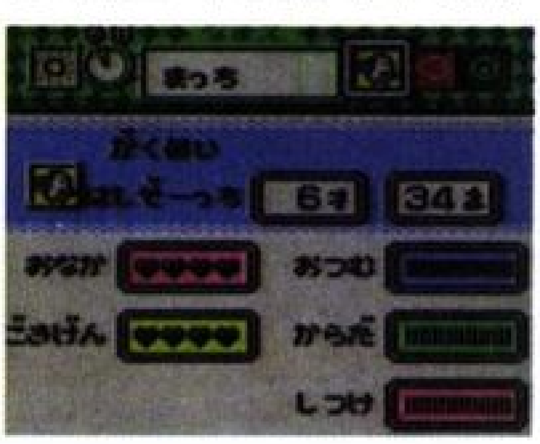
마크 설명

- ♡ 수명이 다한 타마고치로 알을 남긴다.
- ♥ 병 등으로 본래 수명보다 빨리 사망한 타마고치
- (UFO) 키우던 도중에 타마고치성으로 돌아간 타마고치
- (!) 운동 신경을 알아보는 타마고치 레이스에서 우승한 횟수
- ☆ 학력 콘테스트에서 우승한 횟수
- ◎ 행동이나 양육 정도가 나타나는 뷰티 콩쿠르에서 우승한 횟수
- (왕관) 3종경기대회에서 우승했을 때 받는 왕관

성공 비밀 테크닉 공개

체크 메타 교체 비법 발견

체크 메타 화면을 불러낸 상태에서 십자키를 좌우로 움직이면 원터치로 화면이 바뀌면서 다른 방에 있는 타마고치의 상태를 알 수 있다.



타마고치를 빨리 깨우자!

베이비치는 시간에 관계없이 자주 자기 때문에 열심히 전기를 꺼줘야 하는데 약간 자라면 정확하게 밤에 잔다. 키우고 있는 타마고치가 모두 자면 심심하다. 이럴 때는 화면 왼쪽 위에 있는 시계에 커서를 맞추고 A버튼을 누르자. 빨리 아침이 된다.


타마고치가 모두 자면...

시간의 속도는?

타마고치가 모두 자면 시간을 빠르게 할 수 있는데 그 방법은 빠름(60초 1시간)/보통(120초로 1시간)/느림(180초로 1시간)에서 선택할 수 있다. 스타트 화면 또는 박사 방에서 셀렉트 버튼을 누르고 〔옵션〕화면으로 GO! 여기서 시간의 속도를 변경할 수 있다.



운동게임 필승 테크닉

1 공의 루트는 5개

다음 공이 어느 루트에서 떨어질지 항상 위쪽을 체크.

2 중간 지점에서 대기

공이 떨어질 때까지 좌우로 방향키를 움직인다.

3 2단 점프로 결판

착지하기 직전에 다시 한번 점프. 이것이 바로 2단 점프로 익숙해지면 공중에 뜬 느낌이 들며 굉장히 빠른 속도를 느낄 수 있다.

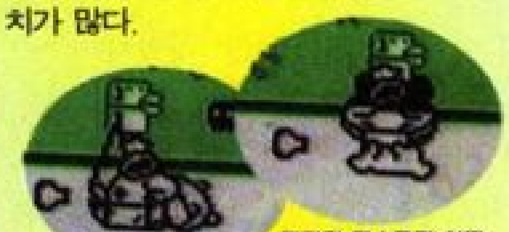

점프력은 관계없다?! 하지만 운동 신경은 중요!

병에 걸렸을 경우 응급처치

머리 위에 무서운 해골 마크가!! 병은 그냥 치료되지 않는다. 빨리 손을 쓰도록!


꼴록꼴록.. 감기야!

아무리 조심해도 감기에 걸리는 법! 마스크를 쓰고 비실거리고 있으면 주사로 치료! 1번에 치료되지 않는 타마고치가 많다.


커다란 마스크가 아주 안성적!



으윽~ 배아파!

간식을 많이 먹으면 배탈이 나 계속 화장실에 가고 싶어한다. 약으로 치료!


(약(おくすり))으로 OK!

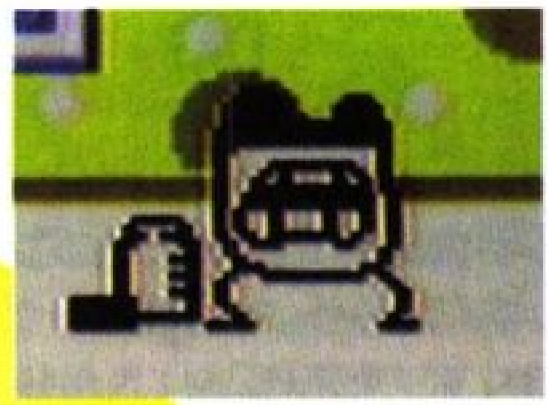
치료에 필요한 약의 횟수는 타마고치의 종류에 따라 다르다.

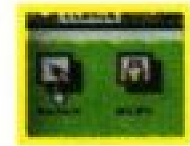

또~똥병!?

대변을 방치해 두면 '똥병'이라는 기이한 병에 걸리고 만다. 치료보다는 예방이 우선!


치료법이 없다!?

약과 주사를 적절히 사용하여 치료.

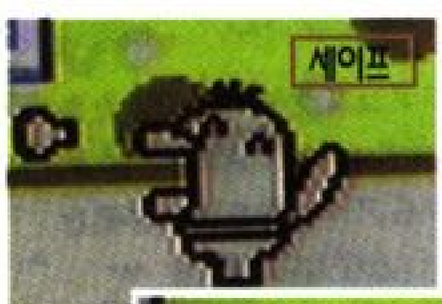




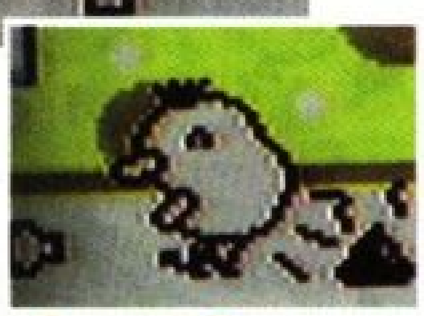

병이 나면 게임도 안 하고 좋아하는 것이나 간식도 안 먹는다

화장실에서 훈련 시키자!

화장실에 가고 싶을 때 호출 사인을 보내는 우수한 타마고치는 물론이거니와 그렇지 않은 타마고치도 행동을 보고 있으면 「화장실에 가고 싶어」한다는 것을 알 수 있다. 이럴 때, 〔화장실(トイレ)〕아이콘을 선택하면 화장실에서 볼일을 본다.

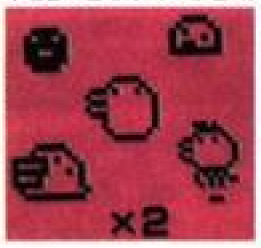


아.. 저 행복에 하는 얼굴!


앗! 나의 실수!!

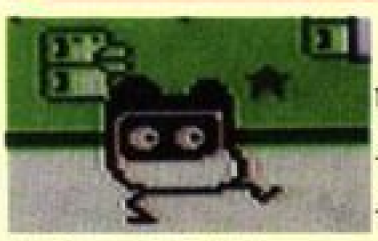
똥병의 치료법 발견


○이 타마고치에게는 약+주사+약, 주사+약+주사, 와 같은 3단계의 치료가 필요!



○"2"는 주사 또는 약을 연속해서 두번, 한가운데의 "2중 백신"은 약+주사. 순서 조심!

게임 속의 작은 이벤트


시간은 12시부터 6시까지!

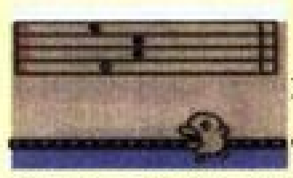
베이비치들은 출장 불가능. 코도모치는 출장할 수 있지만 실력이 낮기 때문에 기록은 안 남는다.

밤잠이 없는 타마고치라도 밤에는 출장 불가능. 내일을 기다리자! 하루에 한번 그리고 한 종목만 출장 가능. 열심히 뛴 타마고치에게는 충분한 휴식을 주자.

우승의 비결!!

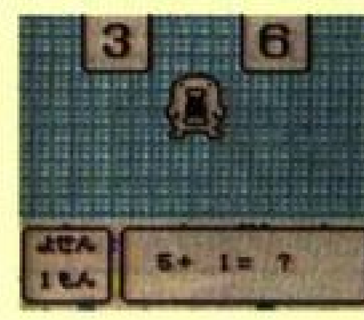
경기에서 진 타마고치는 바로 이것이 문제!

1. 타마고치 레이스에서



배고픔이나 기분의 컨디션이 안 좋으면 귀중한 실력을 발휘할 수 없다. 톱 런너의 지름길은 평상시에 몸을 단련해 두는 길밖에 없고 만약 레이스에 몇 번 출전했다면 긴장하지 않아 기록이 더욱 좋아진다.

2 학력 콘테스트에서..



뭐니뭐니 해도 연습이 최고! 조금 어려운 문제라도 대회에 몇 번 참가하면 풀 수 있다. 어려운 문제를 기권하는 타마고치가 있다면 배고픔과 기분의 상태를 체크해 보도록!

출전할 수 없는 숨은 대회

금방 배고파지는 경기



경기 대회에서는 언제나 꼴등이지만 이런 대회가 있었다면 절대로 지지 않을텐데.. 우리의 용감한(?) 타마고치. 이제부터 대경연이다! 게임 중에 이런 대회는 없다.

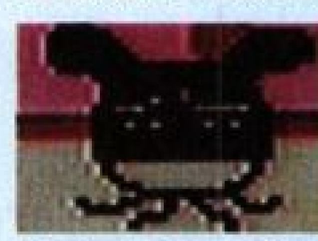
식사는 소중한 커뮤니케이션. '베이비치' 때 마구 먹는 것은 당연한 일이겠지만 문제는 먹보 어덜트치. 우승은 타라고치와 타고치. 준우승은 마스쿠치, 즈키치, 뇨로치, 쿠사치 등 4마리.

일찍 일어나기 경기

일찍 자고 일찍 일어나는 포치치가 우승. 준우승은 미미치와 마메치로 잠이 약간 부족한 경향이 있다. 베이비치와 시로베이비치는 측정 불능.

제멋대로 콘테스트

코토모치인 마루치와 톤마루치가 제멋대로 행동하는 것은 납득할 수 있지만 타라코치와 타코치가 그렇게 하는 것은 이제 지겹다. 마스쿠치와 즈키치는 준우승.



GAME BOY

이럴때에는 〔혼낸다(しかる)〕

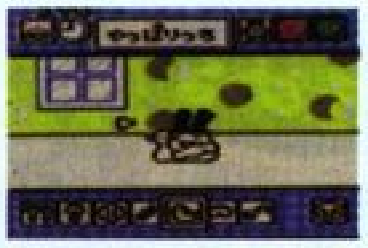


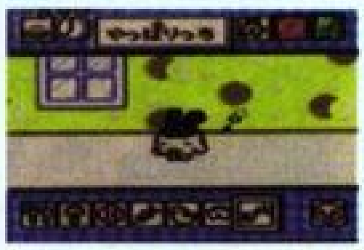
주사는 싫어~!

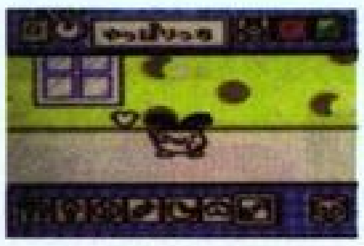
제멋대로 행동하며 치료를 받기 싫어하는 타마고치에게는 먼저 야단을 친다.

이럴 때에는 〔칭찬한다(ほめる)〕

화장실에서 대변을 보거나 공부&운동 게임에서 목표대로 클리어하면 바로 칭찬해 주자.







무턱대고 칭찬하는 것은 금물! 착한 행동을 했을 때 칭찬해 주자!

제 3의 숨겨진 캐릭터가 있다!



오야지치



세키토리치



샘

지금까지는 숨겨진 캐릭터로 오야지치와 세키토리치가 존재하는 것으로 알려졌다. 그런데 제 3의 숨겨진 캐릭터가 있다는 정보가 들어왔다. 이름은「샘」! 도대체 그는 누구일까?





창밖의 타마고치

조용함이 깃든 타마고치 육아 룸에 이상한 기운이 감돈다. 왠지 누군가가 커다란 창문을 통해 안을 들여다보고 있는 것 같다.

1 변태설

매력적인 타마고치의 모든 것을 알고 싶어하는 정신 이상자가 뜨거운 시선을 보내고 있었다.

2 미래설

미래의 타마고치가 타임 머신을 타고 옛날의 천진난만한 자신을 응원하러 왔다.

3 혼령설

예전에 그 방에 살았던 타마고치가 혼령이 되어 나타났다.

4 UFO설

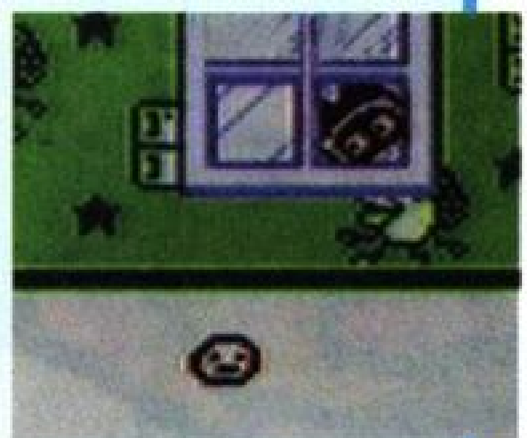
타마고치성에서 사절단이 시즌마다 찾아와 행복의 정도 확인

5 플라스마설

플라스마가 마구 튀겨 창으로 이상한 물체가 옮겨갔다.

6 행인설

사실은 창 밖이 큰 길가로 되어 있어 수학여행 중인 타마고치가 신기한 듯이 바라보고 갔다.



쇼--크!

타마고치와 항상 놀아 주자!

박사의 타마고치룸에서 새로운 알이 출현. 혹시 타마고치의 번식이 성공한 것은 아닐까? 이것이 사실이라면 대단한 발견이다.

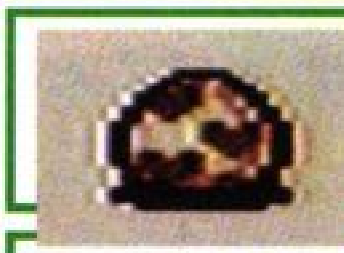
독자 양육법 소개

이름:김지환
주소: 서울시 광진구 광장동

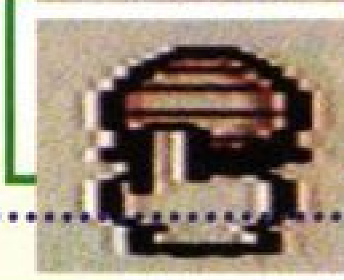
타마고치 이름:구구치
사망나이:16살 어덜트치 종류:쿠치파치 좋아하는 음식:밥 싫어하는 음식:당근
사망원인:아이스크림 다량 섭취 성장과정:베이비치–마루치–쿠치파치
소등시간:밤 10시 예의범절 100%
점등시간: 오전 9시 우승대회:아직까지는 레이싱 1번
★참고:!(레이스) *(뷰티콩쿠르)@(학력대회)

② 이름:두리치 생존중 종류:포치치
알:
종하하는 음식:고기 싫어하는 음식:당근
우승대회(아직까지는 레이싱 한 번) 소등시간:오후 8시
점등시각 오전 7시
예의 100% 성장과정:시로베이비치-마루치-타마치-포치치





알: 종하하는 음식:없다. 싫어하는 음식:없다
사망원인:비만과 알콜중독
성장과정:베이비치-마루치-타마치-오야지치
몸무게:50g 예의범절: 100% 우승대회:!2*1@1



③ 이름:도리치 종류:마메치 소등시각:오후 9시 점등시간 오전 7시
알:
좋아하는 음식:밥 싫어하는 음식:없다
예의 100%

지환이만의 육아법 공개

마메치 육성법

1. 경기는 그다지 관계없는 듯하다. 산수경시는 계속 우승하기 어려우므로 나갈 때는 항상 단련하고 레이스에 나가 3번정도 우승해야 한다.
2. 당연하지만 예의 범절은 100%. 코도모치때 타마치나 톤가리치가 되어야 한다. 타마치가 더욱 가능성이 높다.
3. 식사는 밥이면 된다.
4. 간식은 오전에 한 번씩만 줄 것.
5. 체중은 30g내외이나 별상관은 없다.
6. 칭찬은 기회가 있을 때 꼭 해줄 것.
   칭찬할 수 있는 기회는 2가지 있다.
   ① 대변볼 신호를 낼 때, 오리마크 선택(코도모치나 어덜트치만 가능)하면 변기에 대변을 보는 데 이때 칭찬한다.
   ② 미니게임 '숫자놀이' 나 '공잡기' 를 해서 목적을 달성하면 칭찬해 준다.



앙케이트 조사에 성의껏 답해 주신 분

챔프점수 700점(5명)

진영균 / 경기도 김포군 양촌면 양곡리 475
강민호 / 경북 포항시 북구 대신동 15/1 61-8 해동APT 2동 103호
홍영탁 / 울산시 중구 태화동 삼익APT 1동 1006호
이경석 / 서울시 동작구 사당 5동 제일APT 3동 704호
최현우 / 대구시 달서구 상인동 송현주공 APT 1213동 403호

챔프점수 500점(10명)

이동선 / 충북 충주시 금릉동 삼성1차APT 1동 1105호
양용석 / 충남 예산군 예산읍 신성APT 101동 802호
한규만 / 강원도 원주시 학성 2동 41번지 10/4
최철호 / 서울시 양천구 신정 5동 882-1 7/3
임경모 / 서울시 광진구 구의 2동 143-1

IBM PC 게임(2명)

박상욱 / 서울시 중랑구 면목 2동 185-133 14/6
김인구 / 충북 청주시 흥덕구 분평동 분평 주공 3단지 307동 804호

초음속퀴즈

문제 : 남코의 철권팀이 스퀘어로 이적해 토발 시리즈로 인기를 모은데 이어 이번에는 아케이드 게임에 도전합니다. 드림 팩토리라는 스퀘어의 서드파티에서 현재 제작 중인 게임의 이름은 무엇일까요? (아직은 가칭)

보 내 실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 윤민빌딩 2층 월간 게임챔프 [초음속 퀴즈] 담당자 앞
마 감 : 1997년 8월 30일
당첨자 발표 : 게임챔프 97년 10월호 챔프게시판

8월호 초음속 퀴즈 당첨자 발표

초음속 퀴즈 정답 : 뉴페이스팀

송용근 / 부산시 동래구 사직 3동 125-37 12/1
오홍찬 / 서울시 용산구 동빙고동 148

▶ 이상 2명에게는 IBM PC 게임을 드립니다.

파워맨을 찾아라 정답자 발표



문제 : 더욱 파워 업한 파워맨이 챔프 속 어딘가에 숨어 있습니다. 파워맨을 찾아 엽서에 보내주세요.
마감 : 1997년 8월 25일

정답 : 147쪽 「소나R」 마지막 사진 속

신경현 / 서울시 성북구 정릉 1동 16-291 12/5
이홍철 / 경남 양산시 웅상읍 명곡리 781
이동민 / 서울시 동작구 흑석 3동 74-13 9/9

♡ 이상 3명에게는 IBM PC 게임을 드립니다.

강동현 / 경기도 군포시 금정동 무궁화 APT 123동 604호
김덕우 / 서울시 강남구 일원동 651-2 401호
윤성욱 / 서울시 은평구 녹번동 100-55 현대APT 101동 405호
진광현 / 서울시 강서구 화곡 3동 1091번지 주공시범APT
박태준 / 서울시 광진구 자양 2동 현대APT 202동 105호
* * * / 서울시 동대문구 휘경 1동 168-6 12/6
김영욱 / 충남 천안시 성환읍 대홍리 4구 88-3

♡ 이상 7명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME C



보너스 환상특급

이 코너는 재수가 좋아서 1등으로 뽑히면 IBM PC게임 CD도 얻을 수 있고 챔프점수도 받을 수 있는 독자들을 위한 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 97년 11월호까지 계속 기록됩니다.

획득한 챔프점수의 기한은 97년 6월호부터 97년 11월호까지이며 선물 당첨자는 발표일로부터 1개월이 지나면 무효처리 됩니다.

네모네모 로직

Column clues (left to right, top to bottom):

Col	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
											1	1	2		1		1			
				1	1	1				1	1	3	1	7	1	4	1		1	
		4	1	1	1	1	1		7	1	1	1	2	2	2	2	4	7	2	
	3	1	1	1	1	1	1	1	1	3	1	4	3	2	1	1	1	4	2	9
	4	1	3	2	3	4	4	8	2	2	4	3	6	3	3	2	2	4	4	6

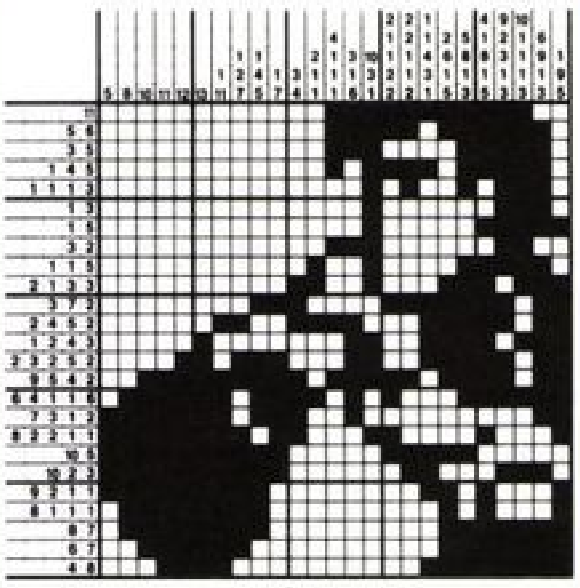
Row clues (top to bottom):

Row	Clue
1	6 2 1
2	1 2 1 3
3	1 5 1
4	2 3 1 1 1
5	3 1 1 1 1 1
6	2 1 2 2 1 1
7	3 2 2 2 1
8	2 4 2 1
9	2 2 6
10	2 1 3 3
11	1 3 1
12	4 1 3 1
13	1 3 1 1 1
14	1 1 3 1 1 1
15	1 1 2 2 2 1
16	1 1 3 1 1 1
17	1 1 4 1 1 5
18	6 5 3
19	4 9
20	9

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 「네모네모 로직」 담당자 앞

지난호 네모네모 로직 정답



지난호 네모네모 로직 당첨자

이영주 / 서울시 양천구 목 1동 930 현대APT 101동 708호
홍영욱 / 광주시 남구 송하동 77-1 1/1
강희성 / 서울시 양천구 신정 4동 1000-12
류성준 / 부산시 해운대구 재송 2동 서영APT 2동 406호
김준식 / 서울시 은평구 증산동 208-33
● 이상 5명에게는 네모네모 로직 4탄 단행본을 드리겠습니다.

정찬열 / 경기도 부천시 소사구 계수동 4-43 13/1
남재우 / 경기도 수원시 장안구 파장동 203-21
추현준 / 경남 진해시 태백동 건우APT 나동 205호
이희훈 / 경남 마산시 회원구 중리 동신APT 106동 1501
김승훈 / 경남 진주시 가좌동 주공APT 20동 903호
● 이상 5명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다

게임문의 서비스 중단

● 게임챔프의 게임문의 서비스 전화가 지난 3월 2일부로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프(GO champg)에 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유 게시판에(1번 슈퍼컴보이)에 올려 주시면 성심 성의껏 답변해 드리겠습니다.
※다른 게임에 관한 질문 사항은 게임챔프 겜혼장 코너에 엽서를 보내 주십시요.

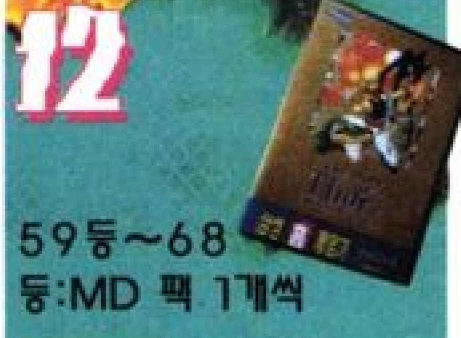
게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/차세대기(SS, PS, N64)/아케이드/IBM PC/입니다. 게임 경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상이어야 하며, 취재팀 이성필(02-3142-6845)에게 연락 주세요.

FT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME CHAMP GIFT GAME



11 29등~58등:IBM PC 게임 1개씩



12 59등~68등:MD 팩 1개씩



13 69등~70등:차세대 게임 패드



14 71등~73등:게임챔프 6개월 정기구독권



15 74등~83등:게임음악CD



16 84등~93등:공략비디오



17 94등~154등:매직 더 개더링 카드



18 155등~5000등:초대형 브로마이드



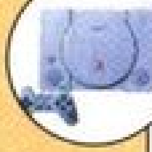
19 5000등 이상:전원 캐릭터 스티커 및 책받침

챔프 쌤쌤 마당

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.
저희 게임챔프를 이용해서 팔거나 구입하고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 오른쪽 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 메일을 보내주셔도 좋습니다. 그리고 보내실 때에는 기종, 내용, 이름 · ID, 주소, 전화번호를 정확히 기입해서 보내주세요. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임 챔프 쌤쌤마당 담당자앞
FAX: 02-3142-6820
PC통신 : 천리안에서 GO CHAMPG하신 후 '사고팔고란'에 글을 올리시거나 천리안/하이텔 ID:champg 나우누리 ID:네모네모로 메일주세요.

사고



PS용 메모리카드(상태 좋고 케이스 있는 것)1개당 6천원에 사고, PS패드(소니 제품. 깨끗한 것)을 9천원에 삽니다.
0546)52-4847, 015-7602-0589
정민혁/경북 구미시 원호동 447 미광APT 302동 1101호

팔고

PS(SCPH-5500) 3달 사용한 것+패드 1개+메모리카드 1개+ 주변기기+레이지레이서(정품)을 22만원 정도로 팔고 싶습니다. 원하시면 PS 설명서를 드립니다. 부산에 계신 분과 거래하고 싶습니다.
012-1067-8254
김경훈/부산시 사상구

PS용 패드 1개+정품CD 9장(FF4, 와일드 암즈, 신 슈퍼로봇대전, 아크 더 래드2 등)을 25만원에 팔고 싶습니다. 오전 10시-오후3시에 연락 바랍니다. 부산분과 거래를 원합니다.
051)314-6125
전경태/부산시 사상구 주례1동 1010-3 신화빌라 3-1308

PS-3000(케이스 포함)+메모리카드+패드 1개+변압기+최신CD+각종 게임잡지 6권+각종 게임공략집+일제 워크맨+쌍안경+만화책 5권+ LG 워크맨을 35만원에 팔고 싶습니다. 가격 조정 가능하니 주저마시고 연락주세요. 4시 이후에 연락하세요.
02)418-5774, 012-286-1949
김상호/송파구 삼전동

쌤쌤하고

PS(개조한 것)+터보패드 1개+보통패드 1개+게임분석집을 27-28만원에 팔거나 PS-5500(개조한 것) 패드 2개+악마성 드라큐라(복사 또는 정품)과 교환 원합니다. 전화거실 때에는 형기 친구라고 해주세요.
053)983-3026
박형기/대구시 동구 검사동 990-25 우림주유소 3층

팔고



SFC+주변기기+패드 1개+FF6+아랑전설 스페셜+알팩 1개+타미고치 1개(삐삐줄, 육아북 포함)+헬로마미+IC녹음기(음성 녹음용)+만화책 3권+글&마이 뱃지+에반게리온O, 1, 2호기 프라모델(반다이 제품)+네오미니 43개를 21-25만원에 팔고 싶습니다. 가급적 음성을 남겨주시고 뒤에 804를 찍어주세요.
02)522-4466, 012-1365-2007
김공우/서울시 동작구 사당4동

쌤쌤하고

SFC+패드 2개+스틱 1개+팩 4개(모두 케이스 있음)를 PS나 SS 기본세트로 교환하거나 17만원에 팝니다. CD포함 시 1장에 1만원씩 더 드립니다. 상호 친구라고 해주세요.
0581)53-4973
전상호/경북 문경시 점촌동 402-67 우성APT B동 205호

SFC+패드 2개+팩 2개+주변기기+1만원을 PS+패드 1개+CD 1장으로 바꿉니다.
0341)83-6932
강민구/김포군 김포읍 감정리 신화APT 108동 1203호

팔고



삼성새턴 세트+패드 1개+스틱 1개+멀티패드 1개+컨버터+버파리믹스+나이츠+음악CD 1장('96그래미)+음악테이프 2장을 초등생에게는 21만원에 팔고, 중고생은 22만원, 어른은 24만원에 팝니다. 상태는 아주 좋고 박스, 케이스 모두 있습니다. 오후5시-오후10시에 연락하세요.
0546)52-4847, 015-7602-0589
정민혁/경북 구미시 원호동 미광APT 302동 1101호

SS용 천외마경 제 4의 묵시록+파이터즈 메가믹스+액션 리플레이+철권2 등을 7만5천원에 팝니다. 따로 사시려면 각각 2만원에 팝니다. 토, 일요일에만 연락하세요.
0551)88-6973
무명씨/경남 창원시 반지동 대동APT 109동 1306호

세가새턴+주변기기+패드 1개+조이스틱+버철캅 2개+스피제로2+변압기+건버드를 팝니다. 염가로 팔 예정이니 호출하세요. 우편 판매는 하지 않고 직거래를 원합니다.
0122-753-2984
정태구/서울시 은평구 녹번동 35-47 201호

쌤쌤하고

새턴+주변기기+패드 2개+CD 1장(레이어섹션)을 PS+주변기기+패드 1-2개+CD 1장과 교환합니다. PS용 CD가 2장 이상이면 새턴용 CD를 더 드립니다. 팔 때는 17만-18만원에 팔겠습니다. 21살 아래인 사람은 창수형 바꿔달라고 하십시오. 연락은 저녁6시-11시까지.
(0662)84-0025 남창수/전남 여천시 봉계동 123

ETC

사고

SFC+주변기기+패드 1개+FF6+아랑전설 스페셜+알팩 1개+타미고치 1개(삐삐줄, 육아북 사고
네오지오+패드 2개+주변기기+팩을 8-10만원에 삽니다. 게임기 본체만 파실 때에도 연락 주세요. 오후 6시-10시에 연락 바랍니다.
0546)461-7744 김영민/경북 구미시 상모동 174

팔고

RC카 비스토(엔진 없음 차만 판매)+조종기를 27만원에 팝니다. 사시면 무선 모형 잡지 4권과 부록+매직 더 게더링 카드도 드립니다.
0522)49-4639
김가람/울산시 중구 태화동 785-1 삼보인테리어

에반게리온O.V.A 1-26편(테이프 4개)+극장판을 5만원에 팝니다. 극장판은 X, 공각기동대, 이웃집 토토로, 3X3 아이즈, 아키라 등이 있습니다. (에반게리온 외에는 1개에 8천원, 2개에 1만5천원에 판매합니다.
이재일/서울시 광진구 구의2동 232-74

매직 더 게더링 한글판 스타터 4개+부스터 12개+미라지스타터 2개를 16만원에 팝니다. 리바이어선, 지스코니우스괴어, 시바의 드래곤 등 좋은 카드 꽤 있음) 월-금요일 4-6시에 연락주세요.
02)931-7866
무명씨/서울 노원구 상계6동 주공1단지 113-106

쌤쌤하고

미니컴보이 포켓(신형, 노랑색)+팩 2개+확대경+렌즈를 SFC+정품 팩(SFZ2)으로 교환을 원합니다. 연락주실 때에는 현구 친구라고 해주세요.
0417)557-2016
김현구/충남 천안시 목천면 서리 154


감각세대 감각통신 비바정보통신
VIVA
02-672-1410
02-679-8337,8
컴퓨터 그래픽 디자이너
한윤영
공개자료왕국 VIVA로
여러분을 초대합니다 !!!
인터넷에서 밤을 세워야만 겨우 하나 받을 수 있는
게임/유틸리티/동영상,
몇 시간을 뒤져서 겨우 하나 가져오는 그림/사진 자료...
비바 공개자료실에서 단 몇분만에 받아 가세요.
더 이상 인터넷을 방황하실 필요가 없습니다.
지금 바로 비바로 오세요. 비바 공개자료실은
항상 새로운 자료로 가득합니다.
비바는 가입비가 없으며 월회비를 받지 않습니다.
VIVA 이용방법 ::: 01410 또는 01411로 접속 후 <VIVA>를 입력하세요